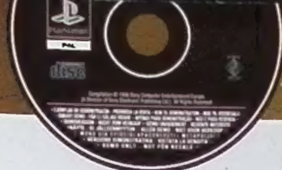


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N
TONY HAWK'S PRO SKATER 2, EURO 2000, MUPPET RACEMANIA, WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER, STAR IXIOM



SVENSKA

PlayStation Magasinet

NUMMER 31

25 RECENSIONER!

MIDNINGT IN VEGAS
FISHERMAN'S BAIT 2
EVERYBODY'S GOLF 2
BRUNSWICK BOWLING
JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL
BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
FOUR WHEEL DRIVE WORLD CUP
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER
NHL BLADES OF STEEL 2000
NEED FOR SPEED: PORSCHE CHALLENGE
STREET FIGHTER EX2 PLUS
F1 RACING CHAMPIONSHIP
ROAD RASH: JAILBREAK
BARBIE SUPER SPORTS
MISSILE COMMAND
RADIKAL BIKERS
RALLY MASTERS
N-GEN RACING
FIGHTER MAKER
TEST DRIVE 6
GUILTY GEAR
LUCKY LUKE
EURO 2000
TOMBI 2

FINAL FANTASY IX

STORYN • KARAKTÄRERNA • FRAMTIDEN

EURO 2000

RECENSION OCH SPELBAR DEMO
AV EA:S SENASTE FOTBOLLSLIR

HOGS OF WAR

DIN CHANS ATT VARA
RIKTIGT SVINAKTIG

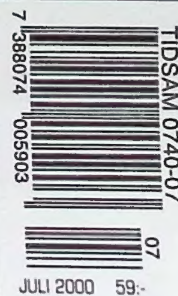
FILMTAJM!

VINN DVD-SPELARE OCH
BOND-FILMER VÄRDA 6000 KR!

KÖRT FAST?

VI HAR TIPS & FUSK!

Sveriges officiella PlayStation-tidning


TIDSAM 0740-07
7 388074 005903 07
JULI 2000 59:-

UR INNEHÅLLET

Red. har ordet



Man blir ju förbannad ibland, alltså.

Ja, när spelutvecklarna gör snyggare spel i stället för bättre spel. Visst är det mysigt med fin grafik, men den får inte vara något självändamål. Tyvärr är det ändå så att vissa spelutvecklare fokuserar på att förbättra grafiken i stället för att faktiskt förbättra spelets kärna: dess intelligens.

Artificiell intelligens är något av det mest spännande jag kan tänka mig, även om det i många TV-spels fall snarare borde betecknas "artificiell dumhet". Ofta är nämligen spelen så pass begränsade i intelligensavdelningen att man häpnar.

Ta bara alla dessa NHL-spel. Varje år kommer ett nytt hockeyspel med uppdaterade lag och ännu finare grafik – men beter sig spelarna som riktiga hockeyspelare? Nej, det kan du glömma. Spelen liknar knappt hockey alls. Matcher där bägge lag har 100 skott på mål och tvåsiffriga resultat är gängse standard inom genren. Varför? Jo, därför att de datorstyrda spelarna är dumma i huvet.

Ett annat exempel är strategispelet *Command & Conquer* – ett på det hela taget mycket bra spel, men varför envisas alla tanks med att åka i vägen för varandra när man vill flytta dem i en klunga? Och varför blir det trafikstockning när de ska över en bro tillsammans? Och varför i hela friden försöker inte ens harvester undvika fiendens bas i sin intelligensbefriade jakt på tiberium?

När sedan *Red Alert* skulle komma användes orden "bättre AI" och "avancerad AI" i marknadsföringen. Och visst, om man med avancerad AI menar att datorspelaren fuskar så har man alldeles rätt. Men fortfarande är dina harvesters lika dumma och dina tanks lika benägna att köra i vägen för varandra som en flock yra höns. Eller ska jag kanske säga "yra får"? Empire håller nämligen på med sitt spel *Sheep*, där du ska valla en flock får genom diverse faror. Det funkar lite som *Lemmings*, fast med får. Fåren är naturligtvis fåraktiga och springer omkring helt planlöst. Det är det som gör spelet så svårt. Utvecklarna säger stolt att det var svårt att göra fåren tillräckligt dumma. Vi fick programmera "artificiell dumhet" sade man på Empire.

Själv är jag av den fasta övertygelsen att man helt enkelt tagit dumheten hos stridsvagnarna i *Red Alert* och överfört på fåren i *Sheep*.

Visst håller jag med om att de flesta uppföljare faktiskt är bättre än sina föregångare, men ofta har spelutvecklarna satsat på att göra uppföljaren större och snyggare – inte nödvändigtvis smartare.

Det är det som gör mig förbannad.

Tommy Rydling

Tommy Rydling (Chefredaktör)

Prenumeration

Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion

Chefredaktör: Tommy Rydling
Layout: Fabio Frisk, Anna Clason och Lena Lauren
Korrektur: Therese Friberg
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare

Daniel Törnqvist
Pidde Andersson
Gustav Bjarneby
Johan Tegnelius
Magnus Larsson

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Justin Calvert, Dan Mayers, Catherine Channon, Andrea Teal, Nicky McClureSteve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Paul Rose, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith, Made In Space och Simon Middleweek

Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare

Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlags AB
Anders Rinaldo, tel: 0470-703105
Mikael Olofsson, tel: 0470-703113



FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 31
JULI 2000





PÅ RITBORDET

PROVSPELAT

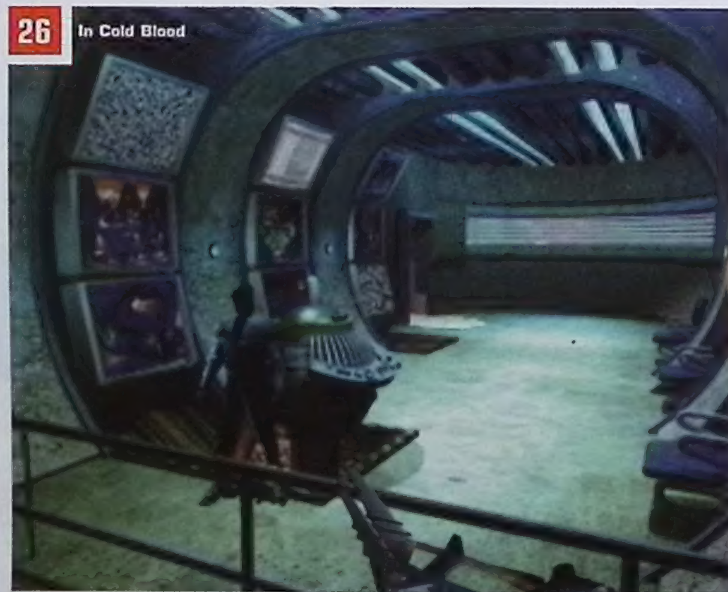
ANALYS



14 Alien Resurrection



12 Sydney 2000



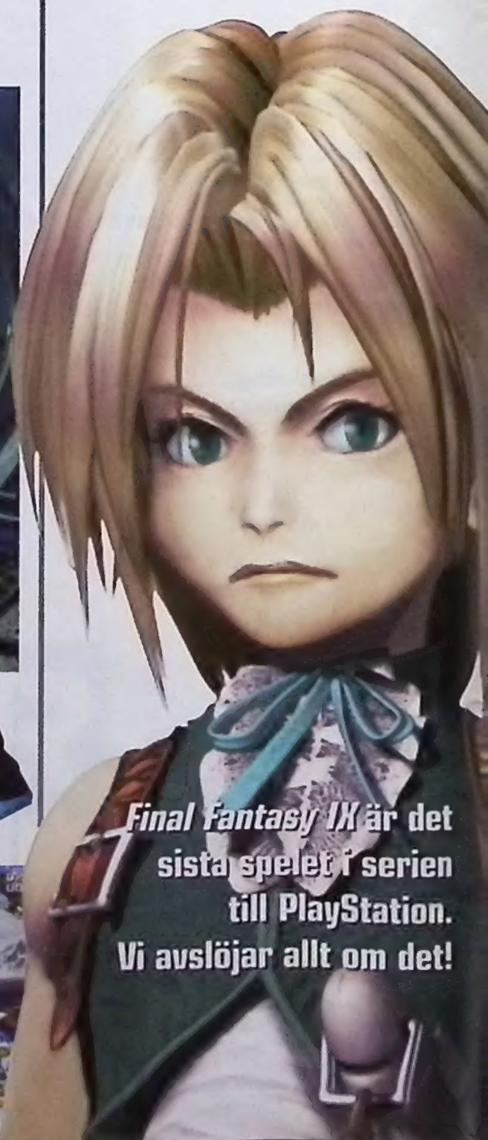
26 In Cold Blood



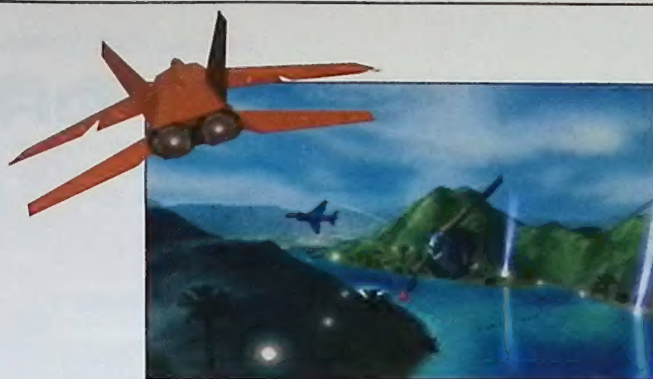
18 Vagrant Story



21 Strider 2



Final Fantasy IX är det sista spelet i serien till PlayStation. Vi avslöjar allt om det!



sidan 44

N-Gen Racing

Blanda jetflygplan med *Wipeout* så får du *N-Gen Racing*.

RECENSIONER



VARJE MÅNAD

På CD:n

Nu har du chansen att provspela hetaste skateboard-liret: *Tony Hawk´s Pro Skater 2!*



TONY HAWK´S 2
Spelbar
Tony och Chad Muska tar en sväng i Marseille i vår multiplayer-demo av det nya skejtingspelet.

EURO 2000
Spelbar
England mot Tyskland i nya fotbollsspelet från EA.

MUPPET RACEMANIA
Spelbar
Har du alltid velat vara en gris på en gokart? Nu har du chansen.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
Spelbar
Sätt bollarna i hålen.

STAR IXIOM
Spelbar
I rymden kan ingen höra dig testa den här demon.

IN COLD BLOOD
Video
Kolla in den här snutten från Revolutions kommande äventyrsspel.

HOGS OF WAR
Video
Så här kan det gå när grisar beväpnar sig och den proverbiala haspen inte är på.

STAR OCEAN: THE SECOND STORY
Video
En meteorit spränger en värld i två bitar. Ett rollspel är fött.

SILENT BOMBER
Video
Man med mjuka stövlar går omkring och spränger upp saker. Inte särskilt snällt, men det ser ju snyggt ut.

VAMPIRE HUNTER D
Video
Blade-inspirerat rollspel som bjuder på huggtandsbeväpnade, blodsugande vampyrer.

NYTT BOND-SPEL PÅ PLAYSTATION

NO MR BOND, I EXPECT YOU TO DRIVE

T*he World is not Enough* kommer att ackompanjeras på PlayStation av ett spel som för tillfället heter *007: Racing*.
Electronic Arts säger att det nya racingspelet ska återskapa klassiska biljakter från Bond-filmerna, fast spelet ska ha en egen story.

Hoppa in bakom ratten i din Lotus *(Octopussy)*, BMW *(Tomorrow Never Dies)* eller, bäst av allt, den klassiska Aston Martin DB-7 och gör upp med en rad välkända skurkar från filmerna såväl som några skurkar som Electronic Arts kokat ihop enkom för spelet.

Det kommer finnas femton uppdrag, med allt från Driver-liknande skuggningar till fantastisk overkliga och explosiva drive-by-mord. Och om du tänkte att du bara behöver akta dig för bilburna skurkar får du tänka om, eftersom tungt beväpnade helikoptrar surrar omkring och utför praktiska tester på hur tåliga dina skottsäkra vindrutor egentligen är.

007 Racing utvecklas av Eutechnyx, som även låg bakom det oförskämt ouppmärksammade *Total Drivin'* för sisådär två år sedan. Vi kan hur som helst se fram emot hemska avgrundshopp ner i bergsklyftor och riktigt utmanade bilegenskaper. Q-avdelningen har som vanligt påtat ihop en hel del prylar och vapen, vilket garanterar att du kommer ha tillräckligt med explosiva leksaker för att göra vilken långfärd som helst till ett rent nöje.

Det kanske intressantaste inslaget i spelet måste ändå vara införandet av en multiplayer-funktion som ger möjlighet till strider mellan olika Bondar och/eller skurkar.



Apropå Bond-spel så var ju *Tomorrow Never Dies* allt annat än imponerande, men *The World is not Enough* ser ut att bli mycket bättre, särskilt när det gäller att sikta på fienderna.

I *Tomorrow Never Dies* var det kul att springa runt och leka Bond, ända tills man försökte sikta på någon skurk. Då byttes licensen att döda in mot licensen att missa en ladugårdsvägg från insidan och att få flugan avskjuten stup i kvarten.

The World is not Enough på PlayStation kommer vara en nerbantad version av PlayStation2-spelet, med fräsch grafik, snygga explosioner och en förstapersonsvy som gör det enklare att få fienden på kornet. Ett multiplayer-läge och avancerad artificiell intelligens gör att spelet ska utnyttja den gamla PlayStation till max. Allt enligt Electronic Arts själva.

Vi förväntar oss att båda spelen dyker upp till hösten.

KÄLLAN TILL EVIG UNGDOM



Visst spelar äldre också PlayStation! Det visar i alla fall den här bilden med all önskvärd tydlighet. Så nu finns det ingen ursäkt längre. Alla far- och mor-föräldrar får genast utmana sina barnbarn i *Tekken 3*.

FJÄRRKONTROLL TILL PLAYSTATION 2

Sony ska släppa en fjärrkontroll till DVD-spelaren i PlayStation2. Fjärkontrollen finss ute nu i Japan och kostar motsvarande cirka 300 kronor.

Sony planerar också att släppa en USB-mus kallad Bikkuri, som kan användas i kompatibla spel. Detta rapporterar Console Domain.



Nu ska PlayStation2 föräras med en fjärrkontroll. Bra att ha vid DVD-uppspelning.

FILMKLASSIKER FRÅN 1969 BLIR SPEL

KROCKA EN HUNDKOJA ELLER TVÅ

Spindelväven har äntligen lossnat från SCI:s kommande PlayStationtitel *The Italian Job*. Spelet har nu fått ett preliminärt releasedatum i slutet av nästa år.

Det baseras på filmklassikern från 1969 med samma namn, där Michael Caine och Benny Hill åkte omkring i hundkojor och skapade kaos och oreda. Det kommer du också få göra i spelet.

Det finns fem olika spellägen totalt, även om det viktigaste av dessa är "The Italian Job Mode", vilket tar plats på fyra olika områden i England, Turino och Alperna. Var och en av dessa miljöer har massor av hemliga områden att upptäcka.



Spelet är en tredimensionell, uppdragsbaserad historia, där handlingen fokuseras kring dina försök att sno guld till ett värde av fyra miljoner dollar av italienarna. Precis som i filmen är spelets klimax när man stjäl en värdetransport och det blir en vansinnig biljakt. Huruvida det hela slutar med att värdetransporten balanserar farligt på kanten av ett stup återstår att se...



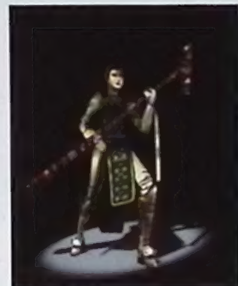
Filmklassikern *The Italian Job* blir PlayStation-spel. Fast inte förrän nästa år.

DEMONISKT ROLLSPEL

THE SUMMONER FRÅN THQ

Om THQ får bestämma så blir rollspelet *The Summoner* till PlayStation2 en riktig hit. Spelet utvecklas av Volition, teamet som ligger bakom *Descent* och *Descent 2*. *Summoner* utspelas i två kontinenter – Medeva, som påminner om medeltida Europa, och Orenia, som är mer asiatisk i framtoningen.
Du spelar Joseph. Som liten försökte han skydda din by från invaderande horder, men råkade i stället frammana en demon som förstörde hela byn och dödade hans föräldrar. Hoppsan.

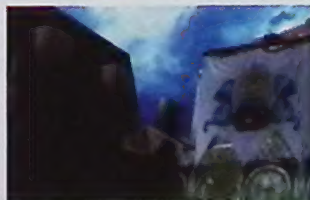






Joseph svär att aldrig frammana monster igen, men övertygas av den vänligt sinnade munken Yago att ta sig an ett uppdrag att finna en samlig försvunna, ålderdomliga ringar.
Joseph får sällskap av tre unga äventyrare, och uppdraget tar dem kors och tvärs i världen. De finner monster, magi och allehanda ondskefulla ting. Spelets stridssytem är i realtid, och du kan också frammana monster som Stone Golems för att hjälpa dig i särskilt stora fighter.
Summoner är tänkt att vara klart till releasen av PS2. Den 24 oktober, med andra ord.
Vad gäller PlayStation1 så har THQ lyckats roffa åt sig *Power Rangers*-licensen såväl som en *Scooby Doo*-licens. *Scooby*-spelet kommer baseras på tre klassiska avsnitt av TV-serien, tillsammans med ett helt nytt äventyr som specialskrivits för spelet.
Scooby måste som vanligt drabba samman med illvilliga skurkar, närmare bestämt fyra stycken: The Witch Doctor, The Snow Ghost , The Black Knight och en helt ny maskerad skurk som bara finns i spelet.
Men bäst av allt är avdelningen i spelet där du kan skapa Scooby-godis... spelet riktar sig till lite yngre spelare, och ska komma ut till jul.





I Josephs skepnad färdas land och rike runt och konfronteras med monster, magi och allehanda mystiska saker. Låter onekligen som THQ:s senaste rollspel *Summoner*.

STAR WARS PÅ PS2

KRAFTEN UPPGRADERAR TILL 128-BIT

LucasArts har skapat sig ett namn på att göra Star Wars-relaterade rymdstrids-spel. Med X-Wing-serien och Rogue Squadron till PC bakom sig, har de gjort sig kända som tyngdlöshetens mästare.
Så det var föga överraskande när nyheten om ett likartat PS2-spel kom. Du får i Episode 1: Starfighter chansen att ratta ett antal välbekanta skepp från den fjärde filmen (alltså Episod I). Spelet följer inte filmens handling minutiöst, men särskilda scener, som slaget mot Handelsfederationens drop-ship, kommer finnas med. Du kommer ha tre olika karaktärer att välja bland, som alla har sina egna skepp.
För övrigt förlitar sig inte LucasArts på tidigare grafikmotorer, så de har skapat en mängd nya spel-mekanismer som alla utlovar otrolig bandesign, knivskarp grafik och ljussnabb fart. Kolla bara in bilderna här intill för bevis. Ett nästa generations spel för nästa generations spelmaskin.



NOTISER

Bergsterror
Med sina drygt 2 300 meter är Aconcagua ett mycket högt och ogästvänligt berg. Oturligt nog för dig så kraschlandar du där, tillsammans med en flygplanslast av fredliga (och mindre fredliga) typer. I spelet *Aconcagua* är det din plikt att föra människorna i säkerhet, samtidigt som du försöker lista ut varför planet ni flög i hade en bomb ombord.
Detta spel från SCEI verkar onekligen lovande. Vi håller ögonen öppna efter den förväntade Europa-releasen.

Kain med aber
Eidos har nu bekräftat att *Legacy of Kain: Soul Reaver II* ska dyka upp på PlayStation2 i stället för som tidigare planerat PlayStation.
I denna uppföljare kommer herr själsugare själv, doktor Raziel, att surfa på tidsvågorna tillbaka till Kains tid och slåss mot Kains polare. Kanske också mot Kain, om Raziel bara kan hitta honom. Du kan se fram emot en hel hoper mörka fiender, som vanliga människor, vampyrjägare och dimensionshoppande demoner.

Det är inte möjligt!
Just nu håller Infogrames på att jobba med spelet *Mission: Impossible 2* på ett antal olika format; däribland PlayStation2. Spelet ska baseras på den kommande actionfilmen, men något lanseringsdatum finns inte än.

Sega förlorar stålar
För tredje året i rad har Sega förlorat pengar. Det rapporterar webbsajten Videogames.com, som också berättar att Sega förlorat nästan 400 miljoner dollar (omkring 3,5 miljarder kronor) under det finansiella år som slutade i mars i år.

Yra höns
Eidos har fått rättigheterna att ge ut spel som baseras på den kommande animerade långfilmen *Chicken Run*. Filmen i fråga kommer från Aardman Studios, som också gjort de sanslöst roliga kortfilmerna med Wallace och Gromit. Spelet *Chicken Run* följer filmen, och handlar om ett gäng kycklingar i 50-talets Yorkshire som försöker rymma från sina liv i fångenskap. Spelet är fortfarande i sin linda, men Eidos är övertygade om att det kommer bli en monsterhit.



MESSIAHS SKAPARE UPPHETSAD ÖVER PLAYSTATION2

DAVE PERRY

Dave Perry är ordförande och storpamp på Shiny Entertainment. Här talar han ut exklusivt till PSM om nya *Sacrifice*, TV-spelens framtid och hur kul du kan ha det med får...

PSM: Vad fick dig att vilja börja med datorspel på den tiden då det var betydligt mindre glamoröst än vad det är nu?

Dave Perry: Jag växte upp på landet i Nordirland. Det fanns väldigt lite att göra där. Jag kunde anting leka med får, frysa arslet av mig i regnet, eller hålla mig sysselsatt inomhus framför datorn timme efter timme med att spela och lära mig programmera. Datorspel gav mig något att göra.

PSM: Vilket var det första spelet du var med och utvecklade?

Dave Perry: 1982 gjorde jag en del riktigt dåliga spel där man bara spelar en svart fläck som ska undvika andra svarta fläckar. Jag lyckades få dessa grafiska mästerverk publicerade i en del tidningar och tänkte inte mer på dem efter det. Det första "officiella" utgivna spel jag gjorde var *Pyjamarama* till Amstrad CPC. I min första recension för det spelet fick det 10/10.



Dave Perry på Shiny Entertainment påstår att deras actionspel *Sacrifice* kommer bjuda på fightingscener som aldrig skådats i ett TV-spel tidigare.



PSM: Vad var det som först fick dig att bli intresserad av möjligheterna med datorspel?

Dave Perry: Jag tycker det är väldigt synd att konsoler inte har tangentbord och programmeringsspråket BASIC så folk kan leka med det.
På 80-talet hade vi massor med tid på oss att lära oss hur man gjorde enkla spel till våra maskiner. För många på 80-talet var programmering och hacking roligare än att spela spel.

PSM: Vilken typ av spel försöker du göra nu?

Dave Perry: Jag försöker få Shiny att fortsätta göra nya och innovativa spel, men med fokus på teknologin. Vi försöker blanda de två på bästa möjliga sätt. Jag tycker att vårt nästa spel, *Sacrifice*, visar vad det går ut på. Jag tänker på teknologi som ett sätt att lägga till nya verktyg till vår verktygslåda. Vi skapar ett nytt verktyg och sedan försöker vi använda det verktyget för att skapa något som är lite annorlunda.

PSM: *Messiah* har släppts nu på PC. Vad händer med PlayStation-versionen?

Dave Perry: Vi gjorde en PlayStation-demo när vi började jobba med *Messiah*. Men den ligger på is nu. Vi funderar på att hoppa till PlayStation2 direkt, i stället.

PSM: Vad händer härnäst för Dave Perry och Shiny?

Dave Perry: Härnäst kommer vårt första action/fighting-spel. Det här är något jag har velat göra i åtta år nu, och äntligen har vi teknologin och manskapet som låter oss göra något så pass avancerat. Jag är oerhört upphetsad över att jobba med den här titeln, och också det faktum att den kommer till PlayStation2. Detta tvingar oss att utveckla nya sätt att kontrollera de mest komplexa och eleganta stridsscener vi kan tänka oss. Ni kan räkna med att vi kommer gå under jord rätt länge medan vi diskuterar designen.

PSM: Planerar ni att utveckla många nya titlar för PS1?

Dave Perry: Nej, vi måste befinna oss i teknologins spjutspets.
Det är därför vi aldrig har gjort något Game Boy-spel. Inte för att vi inte skulle tycka om att göra ett, utan för att vi måste fokusera på annat.

PSM: Vad anser du om PlayStation2 som plattform?

Dave Perry: Som programmerare från den gamla skolan måste jag säga att jag är väldigt upphetsad över dess potential. Jag känner en del killar som kommer få PS2 att göra underverk. Det kommer ta tid, men när det väl händer kommer det leva upp till hypen. Men fantastisk teknologi och fantastiska spel kommer inte bara från hårdvaran – det är 50/50.

PSM: Vad är mest intressant med PlayStation2?

Dave Perry: För mig är det det faktum att jag kommer ha en konsol som erbjuder arkadliknande kvalitet.
Jag är väldigt bekymrad över arkadhallarnas framtid. Flipperspelens tid är redan förbi, och arkadhallarna måste erbjuda en rikare upplevelse för att berättiga sin existens. Gapet mellan hemmen och arkadhallarna börjar krympa.

PSM: Är PlayStation2 en särskilt svår eller dyr plattform att utveckla spel till enligt din mening?

Dave Perry: Det kostar mycket pengar att göra vilket high-endspel som helst i dag. Att göra ett högkvalitetsspel i dag kostar nästan lika mycket som en lågbudgetfilm. Det som är bra med industrin är att den fortfarande respekterar bra spel. Du kan inte bara spendera massvis med pengar och generera hit efter hit. Precis som i filmindustrin finns det en balans. Men visst kommer vi se folk slänga iväg massor med pengar på PS2-utveckling. Och vi kommer också se billiga men beroendeframkallande titlar.
Däremellan kommer de flesta spel ligga, och kostnaden för att utveckla dessa tror jag inte kommer som en chock för utgivarna.

PSM: Tror du att det kommer bli viktigare att berätta bra historier med PlayStation2?

Dave Perry: Storytelling är inte lika viktigt som att kunna interagera med karaktärerna i ett spel. Jag tror att PlayStation2 kommer berätta historier genom att du blir engagerad i olika världar och karaktärer.
Just nu är det en viktig detalj för många utvecklingsteam: att göra karaktärerna mer intelligenta och roliga att umgås med. ■

Justin Calvert

www.4sale.nu

PROVSPELAT

Har du drabbats av Stockholms-syndromet? Prova *Aconcagua*...





ACONCAGUA

SCEI/JUNI 2000

Sony Japans nya äventyrsspel utspelar sig på ett berg som heter *Aconcagua*, och det hela börjar med en spektakulär flygkrasch – och du är en av de överlevande. Omständigheterna är minst sagt mystiska, och det dröjer inte länge förrän en av dina medpassagerare blir kidnappad av revolutionärer.
I tillägg till det förutsägbara målet att rädda gisslan, en ung kvinna vid namn Ms Pachamama, så måste du också ledsaga resten av passagerarna till säkerhet – antagligen till foten av berget. Spelet liknar titlar som *Syphon Filter 2* och *Resident Evil*. I *Aconcagua slåss* du inte bara mot terrorister, utan också mot det hårda klimatet som råder där ni har hamnat.

Både manga- och mechafans kommer att köa för det här spelet.





SD GUNDAM GENERATION 3

BANDAI/SOMMAREN 2000

SD Gundam Generation 3 är Bandais senaste robotkrigssimulator baserad på den otroligt populära animeserien *Gundam*. Det ska släppas i sommar och innehåller ett stort antal *Gundam*-karaktärer – fler än 1000 vid senaste räkningen. Om du dessutom är lycklig ägare till en WonderSwan-enhet och ett exemplar av *SD Gundam G Generation Gather Beat*, så blir du också lycklig att höra att det är möjligt, tack vare miraklet WonderWave, att utbyta data mellan de två konsolerna. *Gundam V* är för tillfället det populäraste TV-programmet i Japan, och designern arbetar just nu med Hideo "*Metal Gear Solid*" Kojima med ett nytt spel.

ORIENTEXPRESSEN

NYA NAMCO-TITLAR

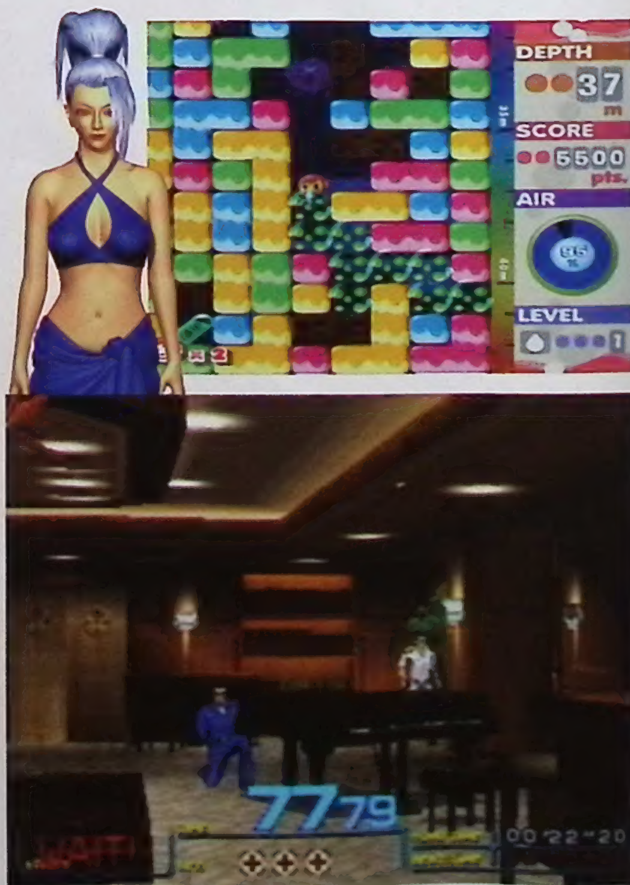
KRIS? VILKEN KRIS?

Den hett efterlängtade uppföljaren till *Time Crisis* börjar slutligen bli färdig och kommer att följas av en rad nya titlar till PlayStation. Tack vare de japanska succéerna *Ridge Racer V* och *Tekken Tag* Tournament (de har sålt i 600 000 respektive 400 000 exemplar), tillkännager nu också Namco ett antal nya spel till PlayStation2.

Vid PSM:s besök på Namcos högkvarter i Yokohama, utanför Tokyo, fick vi veta en del: i *Time Crisis: Project Titan* har enmansarmén Richard Miller hamnat på fel sida av lagen. Han står anklagad för ett brott som han inte begått, och det är nu upp till dig och din G-Con att klara Miller ur knipan. Det är inget stort steg från originalet och ska släppas till hösten i Europa. G-Con-fans får också chansen att skjuta en annan sorts skurkar i *Rescue Shot*, ett spel som bygger vidare på Namco-titlar som *Point Blank* och *Ghoul Panic*, där du ska leda Bo i en äventyrsliknande jakt för att få tillbaka sitt minne. *Rescue Shot* släpps i maj.

Mr Driller är en upp- och nervänd blandning av *Tetris* och arkadklassikern *Dig Dug*, ett pusselspel där din karaktär Susumu Hori ska borra sig djupt ner i underjorden genom att slå sönder stenblock. Olika färgkombinationer får blocken att gå sönder, som i *Bust-a-Move*, och Susumu måste hela tiden hitta luftfickor och undvika jordskred. Namco har också tillkännagivit *Ms Pac-Man Maze Madness*, som är en uppföljare till *Pac-Man World*. Slutligen har vi *Tales of Eternia*, det tredje spelet i Namcos RPG-serie, som ser bättre ut än någonsin tack vare en putsning av 3D-grafiken. Europalansering har ännu inte bekräftats.

Namco har fullt upp nu. Mycket tid har gått åt till lanseringen av *Ridge Racer V* och *Tekken Tag* till PlayStation2 – vilket Namco hade bestämt sig för att göra i rätt tid. "Vid lanseringen av PS1 släppte vi våra spel vid samma tidpunkt", minns Shinkuo Ishikawa, vd för Namco. "Vi är väldigt stolta över att kunna släppa *Ridge Racer V* vid tidpunkten för lanseringen av PS2, och om Sony skulle få för sig att lansera en PlayStation3 skulle vi vilja göra samma sak igen! Inom det närmaste året kommer Namco att släppa minst tre nya titlar till PS2. Ni kan förvänta er mycket från Namco i framtiden". Med arkad-motorcykelspelet *500GP* (ska döpas om till *MotoGP*), *Tekken 4* (kommer antagligen till arkadhallarna först) och *Soul Calibur 2* (ska också släppas till PS2) samt det nya "Gud"-RPG:t *Khamrai*, så kanske framtiden kommer snabbare än du anar...



Medsols uppifrån: En ny livsfarlig dam, det lustiga *Tetris*-underjorden-spelet som heter *Mr Driller* och håll utkik efter Steinway-flygeln i *Time Crisis: Project Titan*...

NYA RELEASER

TEKKEN TAG TOURNAMENT
(NAMCO)

Tekken 3 med snyggare grafik? Skulle inte tro det. Namcos senaste introducerar inte bara elementet att man kan "tagga" varandra under matcherna, utan innehåller också fler slagskämpar än någonsin tidigare. Otroligt nog ser *Tekken Tag Tournament* ännu bättre ut på PS2 än på arkadmaskinen och det finns till och med ett bonusspel, *Tekken Bowl*, att förtjäna. Namco har som alltid överträffat allas förväntningar och *Tekken Tag Tournament* är så nära perfektion man kan komma. ■

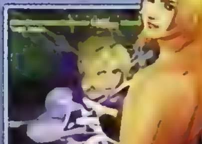


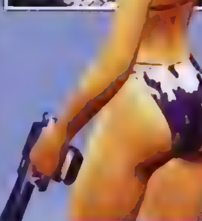


Och vinnare av Bästa Spel Hitills till PS2 går till... ni vet.

DEAD OR ALIVE
(TECMO)

Det första *Dead or Alive* var mest kant för sina kurviga kvinnliga slagskämpar. Uppföljaren har dock lite mer djup än så. *Dead or Alive 2* har en fantastisk mängd valmojligheter och några väldigt fina interaktiva arenor, och det är det enda spel som egentligen kan utmana Namcos *Tekken Tag Tournament*. *DOA2* spelar inte riktigt i samma liga som *TTT* när det galler valuta för pengarna, men det är ett väldigt annorlunda beat'em-up, som riktar in sig på nonstop-action – som emellanåt bryts upp av imponerande kontraattacker. ■



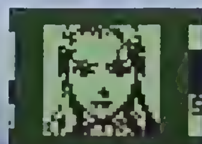


Store pistoler i *Dead Or Alive 2*.

METAL GEAR: INTEGRAL
(KONAMI)

Åter släppt under den Japanska motsvarigheten till våra Platinum-spel (The Best). Konamis lysande tillägg *Metal Gear Solid: Integral*, känt som *Special Missions*, innehåller en förstapersonsvy (som i *Quake*) som endast finns i den här versionen. Det är extremt svårt att spela, så det här inslaget är väl snarast kuriosa. I den europeiska versionen saknas också PocketStation-stöd, vilket knappast lär uppröra någon eftersom den lilla maskinen aldrig nått hit. En kul sak är det ändå.. ■





Saker som inte finns med i den Europeiska versionen av MGS: Integral.



TOP 5 – FÖRSÄLJNING



1. Tekken Tag Tournament (PS2) (Namco)
2. Ridge Racer V (PS2) (Namco)
3. Dead Or Alive 2 (PS2) (Tecmo)
4. Kessen (PS2) (Koei)
5. Bass Landing 2 (ASCII)

TOP 5 – HETT EFTERLÄNGTADE

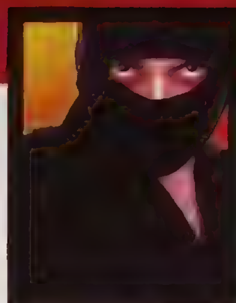


1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X (Square)
4. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 – LÄSARNAS FAVORITER



1. Tekken Tag Tournament (PS2) (Square)
2. Vagrant Story (Square)
3. Kessen (PS2) (Enix)
4. Ridge Racer V (PS2) (Namco)
5. Popolocroix Story II (SCE)



Vår hemliga utrikeskorrespondent i Japan, Ninja X, siar om framtidens spel

ANVÄND DIN FANTASI...

Precis som vissa tidningar skriver är det alldeles för enkelt att avfärda japanska gamers som ett helt land fullt med skolflicksfixerade mangafiler som hellre tillbringar sina ensamma nätter med en mech-restaurangsimulator än den senaste versionen av *Tekken*. "De är ju inte riktigt kloka..." är den vanligaste klichén.

Detta är, så klart, helt sant – och fullkomligt struntprat. Sant, det finns en hel del bisarra spel (och spelare) där ute, men vadå? Skulle inte du hellre spela *Fruity Squidman Vol 2* än *Aironauts?* Precis.

Men bortom all esoterika som vi helst av allt skulle slippa finns det genialiska. Från *Final Fantasy* till *Metal Gear* – det är faktiskt så att det är de japanska utvecklarna som står för de nya dimensionerna. Visst, de första spelen till PS2 är uppföljare, men inom 12 månader kommer Japan återigen att gå i bräschen för speldesignen. Och då kommer du att tacka Gud för att de blivit matade med saftig manga och robo-datingspel. "De är ju inte riktigt kloka..." låter mest som avundsjuka om du frågar mig.

KOLL PÅ AKIHABARA

NINJA X SMYGER RUNT I GRÄNDERNA I TECHNOKVARTEREN I TOKYO DÄR HAN TAR REDA PÅ DE SENASTE SANNINGARNA OCH LÖGNERNA ÅT SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET.

Den tveksamma titeln *Pandora Max Vol. 3: Ravish Prison* är ett komiskt RPG från Pandora Box som släpps till budgetpris (ungefär 250 kronor) i Japan vilken dag som helst. I spelet får du sätta på dig en rustning, lystra till namnet Alfred och slåss mot monster, utforska grottsystem och prata med en och annan sur värdshusägare.

Baseball på high school-nivå gör sin entré på PlayStation2 i juni tack vare *Mahou's Magical Sports: Koushien 2000*. Spelet innehåller inte mindre än 4 000 high school-lag från Japan, och du kan ta på dig rollen som en enskild spelare snarare än ett helt lag om du vill.

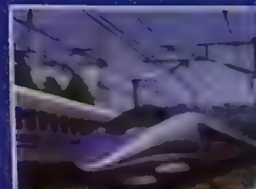
Har du någonsin velat vandra omkring planlöst i öknen och leta efter forsvunna skatter? Förmodligen inte, men i *Factorys Embrace of Suna*, ett RPG, får du göra just det. När du letar efter skatter måste du hela tiden också se till att hitta mat och vatten för att hålla dig vid liv. Precis som på riktigt då. Nästan.

Tokimeki Memorial 2: Drama Series Vol One kommer från Konami i sommar. Du spelar en dam som desperat söker en danspartner så att du kan vara med i en nationell danstävling. Bruce Lee skulle ha vunnit...

BARA I JAPAN

DENSHA DE GO!
(TAITO)

Taitos Densha de Go! är nästan för populärt i Japan, och det kommer till PlayStation2 denna vinter. Taito planerar den ultimata tågsimulatorn den här gången, med snygg grafik, realtidsförändringar av väderleken och en miljon olika tåg att leka med i hastigheter uppåt 300 km/h. Det är ett fenomen i Japan, men här har det ungefär lika stor chans att bli lanserat som alla mahjongspel.



TITEL:

SYDNEY 2000

ANTECKNING:

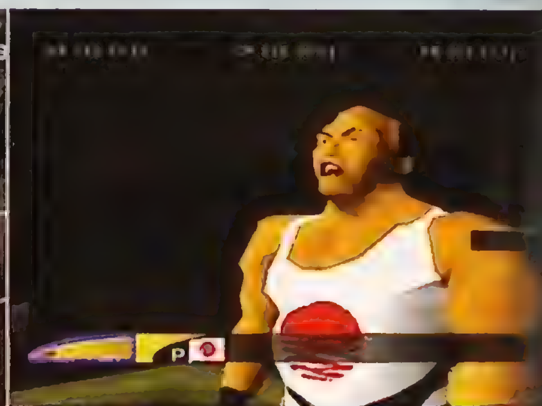
DET ÄR BÄSTA ATT LÄGGA DIG I TRÄNING NU OM DU VILL HA EN CHANS ATT VINNA

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Sportsimulator
UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	ATD
RELEASE DATUM:	Augusti
KARAKTÄRS-DESIGN:	



FÄRDIGT:	90%
CITAT:	**"Det vi ser på TV kommer att bli exakt det vi ser i spelet"**





Tyngdlyftare ser ju faktiskt ut att ha ont - de grimaserar precis som du själv efter allt frenetiskt knapptryckande.



Sportspel med frenetiskt knapptryckande är kända för två saker - de ger blåsor i händerna och de är bara kul när man spelar mot polare. Eftersom *Sydney 2000:s* utvecklare inte har möjlighet att bifoga plåster, kan de inte göra något åt sveda och verk, men de siktar på att ensamma spelare ska få mer behållning. PSM pratade med Nigel Collier, *Sydney 2000:s* producent, för att ta reda på hur han tänker få oss att spela spelet som kommer i augusti.

- Vi försöker komma med en spelupplevelse som inte går att få av våra konkurrenter. Vanligtvis satsar de främst på flerspelarläget, men vi ville utveckla något mer än det, börjar Nigel. Olympic Mode är ett nytt läge för en spelare och bjuder på djup och framsteg. Man väljer sitt lag, tar hand om det genom att träna det i det virtuella gymet och bygger upp deras fysik och färdigheter. Sedan måste man ställa upp i en rad för-olympiska tävlingar och vinna guldmedaljer i varje final.

Idrottsmännens AI kommer att baseras på den olympiska historian och tidigare tävlingsresultat, så hela den olympiska känslan kommer att vara extremt realistisk.

- Här finns även ett system som balanserar prestationer av de nationer som historiskt sett tagit få guldmedaljer, så det är ingen fördel att spela som ett visst land.

Nigel förklarar att här också finns ett Head-to-head Mode, där man tack vare ett minneskort kan låta sitt lag möta sina polares.

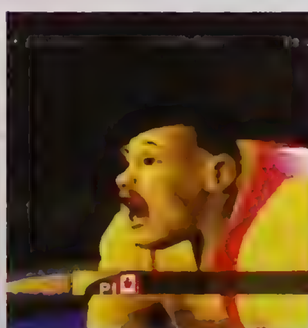
- Man måste försäkra sig om att man tränat hårt i gymet för att få starkare och bättre killar än ens polare.

...och nej, det går inte att dopa sitt lag. Grenarna i gymet, vilka i mångt och mycket är som normala tävlingar, kräver att man uppnår vissa uppsatta mål i bänkpress och sit-ups.

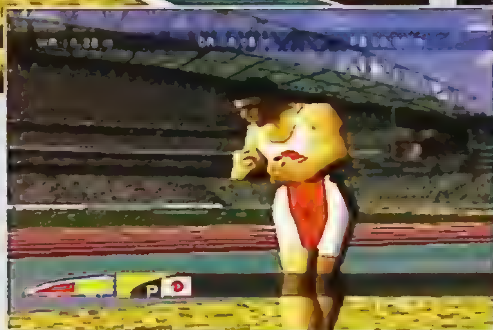
KOLLA DETALJERNA

När utvecklarna börjar rita varje tand i munnen på figurerna vet man att spelet är något ut över det vanliga.





Nigel försäkrar oss om att animeringen är otrolig. Detta beror på att ATD har kört "motioncapturing" på riktiga olympiska idrottsmän. Vad som kanske imponerar mest är presentationen gjord i TV-stil och den olympiska stadion. Kommentarer finns på åtta språk och för flera av dessa står folk som faktiskt ska rapportera från Sydney senare i år.



De japanska längdhoppsförsöken ska faktiskt se ut ungefär så här på TV.



Karaktärernas prestationsförmåga ökar om man når dessa mål. Nigel förklarar vidare att det finns olika träningsmoment som är specialanpassade för vissa tävlingar.

Det kommer att finnas 20 olika aktiviteter i gymet och totalt 12 olympiska tävlingar, vilka alla kräver att man lär sig bemästra olika knapptryckartekniker. Tävlingar som 100 meter och 110 meter häck bygger förstås på ens förmåga att upprepade gånger trycka på två knappar så snabbt som möjligt, medan en tredje knapp används för att hoppa och svänga. Men här finns många fler mer komplexa tävlingar, och den variation som krävs erbjuds i form av lerduveskytte, tyngdlyftning, simhoppning och kajakslalom.

Nigel summerar det hela:

- Vi är väldigt nöjda med den kraft vi lyckats pressa ur PlayStation. Vi har utvecklat en högpresterande motor som kramar allt ur konsolen. Detta gör att vi kunnat rendera stora stadiumomgivningar, spela upp tusentals animeringar, lägga på ett specifikt kommentatorspår, visa ansiktsuttryck och ha skuggor som rör sig i realtid. Vi har även jobbat med folk på TV och har återskapat över 600 kameravinklar som vi faktiskt kommer att få se under de olympiska spelen. Det vi ser på TV kommer att bli exakt det vi ser i spelet. Dock har vi lagt till några extrakameror som TV-folket aldrig skulle ha möjlighet till, bara för att göra det hela lite mer speciellt. ■

Justin Calvert


Vissa kameravinklar i spelet lär vi aldrig få se i TV, eftersom kameramännen då skulle utsättas för stor fara.





UTVECKLARPROFIL

FÖRETAG:	EIDOS INTERACTIVE
NAMN:	Nigel Collier
POST:	Producent
BAKGRUND:	Nigel var tidigare filmproducent och regissör, men arbetade även för Psygnosis ett tag innan han anslöt sig till *Sydney 2000*-teamet på ATD.
INSPIRATION:	Gamla sportspel som *Winter Games*, *Daley Thompson's Decathlon* och *Hypersports* finns bland Nigels inspirationskällor, fast han nämnde märkligt nog inte *Track & Field*.
HEMSIDA:	www.eidos.com

TITEL:

ALIEN RESURRECTION

ANTECKNING:

DE ÄR LIKA FIENTLIGT SINNADE SOM DE ÄR PERFEKT BYGGDA DÖDSMASKINER – OCH DE ÄR UTE EFTER DIG!

PRODUKTINFO:	
GENRE:	First-person shooter
UTGIVARE:	Fox Interactive
UTVECKLARE:	Argonaut
RELEASE DATUM:	September
KARAKTÄRS-DESIGN:	
FÄRDIGT:	90%
CITAT:	**"Händelserna i spelet följer filmen ganska nära"**







Attackerna är ofta för snabba för att du ska hinna reagera. Detta trots att Argonaut saktat ned alien-monstren.

DÖD OCH BEGRAVEN

Alien Resurrection skulle egentligen ha släppts för ett år sedan, och var från början tänkt mera som ett actionäventyr i tredjepersons-perspektiv i stil med *Tomb Raider*.
Du skulle spela som en av fem karaktärer och bli överöst av våg efter våg av attackerande aliens, inklusive face-huggers, parasiter och drottningen själv.
Spelet skulle också ha innehållit ett antal platser från filmen, liksom bortklippta scener.
Det lät onekligen som en sanndröm för alla Alienfans, men spelet plågades av ett krångligt kontrollsystem och en allt annat än perfekt bilduppdatering.
Tredjepersonsvyn var väl i och för sig fiffig, eftersom den gav dig en bra överblick av dina omgivningar.
Däremot visade den sig vara för klumpig och svåranvänd när man blev attackerad från alla håll av blodtörstiga utomjordingar.
Tack och lov har Argonaut mer eller mindre börjat om från början och gjort ett förstapersonsspel som är mycket bättre och kan göra filmen rättvisa.
Alien Resurrection är naturligtvis för sent ute för att få draghjälp av filmen, men det här ser ut att bli så bra att det inte borde medföra några problem.
Ni kan se fram emot ett detaljerat förhandstest i ett kommande nummer av PlayStation-Magasinet.



Den industriella scenografin känns som tagen direkt från filmerna och skänker mycket atmosfär åt spelet.

I alla fyra *Alien*-filmerna presenteras Sigourney Weavers nemesis som ett av de mest fruktansvärda monster du någonsin kan tänkas möta. I filmen *Alien Resurrection* försöker ett gäng forskare kontrollera och föda upp dessa djur med halvdan framgång, ända tills djuren lyckas fly, och så var Hollywoods läbbigaste monster ute efter människoblod igen...
Någon som har betydligt bättre kontroll över monstren är Ben Tuszynski, chefsproducent över spelet *Alien Resurrection* på Argonaut. PSM letade rätt på honom och fick honom att avslöja allt om det kommande spelet .

Alien Resurrection är ett försök att skapa en miljö som påminner om samtliga *Alien*-filmer, främst då *Resurrection*. "Spelet frammanar den överväldigande skräckkänsla som kommer sig av att man konfronteras mot en så formidabel fiende, som kan anfalla i flera olika skepnader och från vilket håll som helst", inleder Ben när vi sätter oss ner för att pröva den till 90 procent färdiga versionen.

Demovisningen av spelet tar plats i en nedsläckt ljudstudio hos Argonaut, men bara sekunder efter att vi plockar upp handkontrollen blir vi som förflyttade till det dödsdömda skeppet USM Auriga, och runt omkring oss ljuder några av de bästa stämningsljud vi någonsin hört på PlayStation.

Kan vi över huvud taget kunna höra tassandet av små facehuggerfötter om det fanns en sådan runt nästa hörn? Det finns bara ett sätt att ta reda på det...

Du kontrollerar spelet med de bägge analoga spakarna på handkontrollen – den ena använder du för att gå, och den andra för att sikta. Medan vi tar oss fram genom den första, ödsliga nivån i spelet märker vi genast att det här måste vara





Skeppet är illa ute – runt varje hörn väntar en olycka.

något av ett kärleksbarn för Argonaut.

Ånga stiger upp ur ventilationsluckorna i golvet och vatten droppar från taket, men i samma stund som du stannar för att beundra dessa eller några av de andra fantastiska effekter som fyller nivåerna så vet du att du antagligen kommer bli anfallen bakifrån. Förmodligen för sista gången.

"De här atmosfäriska effekterna hjälper till att skapa en värld som filmveteranerna genast kommer känna igen", säger Ben.

Men hur väl du än känner till filmerna kommer det inte hjälpa dig när du väl börjar spela. Detta gäller oavsett vilken av de tre svårighetsgraderna du väljer. Det är inte ens säkert att du klarar dig efter flera försök på samma nivå.

På varje nivå finns det både slumpmässiga attacker från aliens såväl som förutbestämda attacker. "Det är osannolikt att spelet skulle vara identiskt två gånger i rad", skryter Ben.

Det finns tio nivåer totalt, men Ben påpekar raskt att var och en av dessa består av ett antal stora sektorer.

–Vi har 79 sektorer i spelet totalt, och en av nivåerna tar minst två timmar för våra egna speltestare att ta sig igenom.

Händelserna i spelet följer filmen ganska nära, och du får spela fyra olika karaktärer: Ripley, Call, Christie och DiStephano. Dina huvudmål är att förstöra de andra klonerna, döda aliendrottningen och jaga rätt på eventuella "newborn". Alla typer av aliens förekommer, inklusive de som simmar under vattenytan. Detta gör det hela extra läskigt, eftersom du inte bara behöver bekymra dig om var nästa monster finns, utan också var du ska kunna hämta ny luft.

Det enda som kanske är lite trist är att det saknas ett multiplayerläge. Men som Ben själv uttrycker det: "Det här är inte ett multiplayerspel, eftersom vi mera är ute efter att skapa en spöklik skräckstämning." ■ **Justin Calvert**





Eldkastaren har det där välkända, väsande lätet, och är ett extremt effektivt vapen i rätta händer.





Om face-huggern får tag på dig och du inte har tillgång till en automatisk sjukstuga dröjer det inte länge förrän din bröstkorg exploderar framför ögonen på dig. Mysigt.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	
NAMN:	Ben Tuszynski
POST:	Chefsproducent
BAKGRUND:	Ben har jobbat med spel som *Davis Cup Tennis*, *Excalibur* och *Trash it*.
INSPIRATION:	Utvecklingsteamet har influerats av David Fincher, Ridley Scott och, naturligtvis, alla fyra *Alien*-filmer.
ÖVRIGT	
HEMSIDOR:	
	www.argonaut.com www.foxinteractive.com

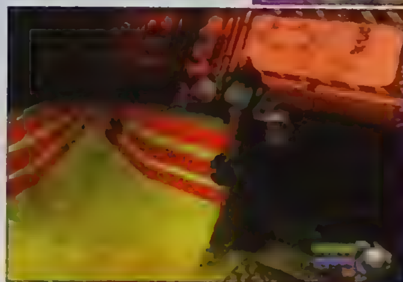
TITEL:

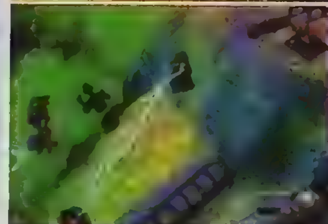
MOHO

ANTECKNING:

LOST TOYS FÖRSTA PLAYSTATION-SPEL ERBJUDER DIG MÖJLIGHETEN ATT BLI UTAN BEN

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Action/arkad
UTGIVARE:	Rockstar Games
UTVECKLARE:	Lost Toys
RELEASE DATUM:	Juli
FÄRDIGT:	90%





Ute och surfar? Vågorna i *MoHo* kan bli riktigt stora.



Varför vara med över huvud taget? Därför att första pris är friheten. Förlorarna får en blåslampa och en plats hos en skrothandlare i någon av Stockholms södra förorter.







Den här snubben heter Lockdown. Passande.

Lost Toys är ett utvecklargäng som hoppat av från Bullfrog, och deras första projekt börjar nu bli färdigt. *MoHo* är ett innovativt arkadspel som inte liknar något vi sett förut. Vad i hela friden försiggår i dessa människors hjärnor? Vi letade upp Jeremy Longley, som är projektledare för *MoHo*, för att ta reda på det.

Storyn i *MoHo* – som Jeremy försäkrar oss är relevant för spelet – ger dig rollen som en fångslad kriminell robot(?). Du tvingas delta i gladiatorliknande tävlingar till dina mänskliga skapares stora nöje. Ditt pris, om du skulle vara den sista roboten vid liv, är friheten. Om du misslyckas åker du in i finkan igen, antagligen i småbitar.

"Vi har använt en mängd olika spelstilar – vi har kombinerat fighting-, racing- och plattformsspel", säger Jeremy entusiastiskt. "När dessa blandas med det helt dynamiska landskapet skapar det i vårt tycke en helt originell spelupplevelse".

Och han skämtar inte. Din karaktärs förflyttning förlitar sig nästan helt och hållet på gravitationens krafter, vilket torde kunna innebära en spännande spelupplevelse i sig. Släng in Lost Toys morphande landskap – det kan bäst beskrivas som nästan flytande – så har du ett spel som inte liknar något annat på hyllorna.

De fem karaktärer man kan välja bland inledningsvis ger utrymme för olika spelstilar. Var och en av dem har sina unika attribut när det gäller styrka, smidighet och snabbhet – vilket innebär att vissa robotar är bättre lämpade för vissa delar av spelet. Till exempel har vi Bag'n'Tag, som går av stapeln i en skateboardpark, där du ska sno åt dig prylar från ställen som är svåra att nå. I denna gren behöver du en snabb och smidig robot som exempelvis Angel, snarare än en långsam och tungt beväpnad robot som Benny.

Det morphande landskapet är inte bara väldigt snyggt, utan det spelar också en avgörande roll i de olika tävlingarna. Landskapet kan hjälpa dig eller hindra din framfart, eftersom vågorna antingen kan få dig ur kurs eller hjälpa dig att nå svåråtkomliga ställen. Det är till och med möjligt att surfa på vågorna, vilket innebär att du kan ta dig fram snabbare och det ger en skön spelkänsla.

Så är då *MoHo* ett beat 'em-up? Ett racingspel? Ett surfspel? Ett plattformsspel? Tja, alltihopa... eller ingetdera. Vad det nu än må vara så är det ett intressant koncept och vi hoppas att få spela det färdiga spelet snart. ■

Justin Calvert

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Lost Toys
NAMN:	Jeremy Longley
POST:	Regissör/projektledare
BAKGRUND:	Under sin tid på Bullfrog jobbade Jeremy med bland annat *Syndicate Wars*, *Populous: The Beginning* och *Theme Hospital*.
INSPIRATION:	Jeremy känner sig mest influerad av spel som inte behövt kompromissa, exempelvis *Blast Corps* och *Spindizzy*.

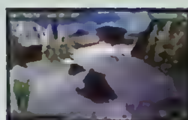
CITAT: **"Det är till och med möjligt att surfa på vågorna"**

TITEL:

I KORTHET

FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG MOT EN PLAYSTATION NÄRA DIG...

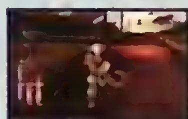
PRODUKTINFO:



SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

Crave Entertainment ♦ www.cravegames.com

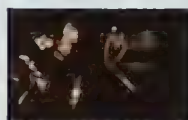
Detta snygga skidspel från UDS *(No Fear Downhill)* innehåller bland annat en superb baneditor och bra tvåspelarläge.



TERRACON

SCEE ♦ www.playstation.com

Terracon, som just nu utvecklas av Picture House, låter oss spela som Xed, en arg rymdvarelse vars hela släkte har utplånats.



NIGHTMARE CREATURES II

Konami ♦ www.nightmarecreatures2.com

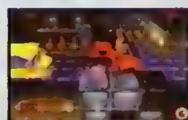
Efter att ha följt Adam Crowley genom victorianska London i originalet, är det nu dags att leta efter den demoniske vetenskapsmannen ett århundrade senare.



THE MISADVENTURES OF TRON BONNE

Eidos ♦ www.capcom.com

En bisarr blandning av RPG, pusselspel, action/äventyr och casinosimulator med Megamans flickvän i huvudrollen. Kommer från Eidos i juni.



FROGGER 2

Hasbro ♦ www.hasbrointeractive.com

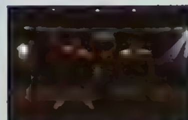
Efter Froggers framgångar har Hasbro beslutat sig för att återskapa klassikern med nya nivåer och spelalternativ.



MORT THE CHICKEN

Crave Entertainment ♦ www.cravegames.com

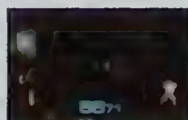
Ett humoristiskt 3D-äventyr där man, beväpnad bara med tuppkam, näbb och vingar, ska försöka rädda kidnappade kycklingar från en ond varelse.



PRINCE NASEEM BOXING

Codemasters ♦ www.codemasters.com

Visst måste man beundra Codemasters som skjuter på releasen för att förbättra spelet, men risken finns ju att Naz hinner lägga handskarna på hyllan först.



TIME CRISIS: PROJECT TITAN

SCEE ♦ www.playstation.com

Just nu jobbar Namco för högtryck med uppföljaren till *Time Crisis* - ett spel exklusivt för PlayStation som aldrig funnits i spelhallarna.



KOUDELKA

Infogrames ♦ www.infogrames.com

Ett RPG-skräckspel utvecklat av Sacnoth (ett team med folk från Square) finns redan ute i Japan och lär anlända hit i september.



PARASITE EVE II

Square Europe ♦ www.square-europe.co.uk

Aya Brea kämpar mot allehanda biologiska monster i denna tjusiga uppföljare. Ska dyka upp både i Japan och Europa i september.



Tron Bonne

Här har vi Gaynne, den skickliga robotpiloten som tillsammans med familjen Bonne har huvudrollen i detta lagom knäppa luftpiratsäventyr.

ÖVRIG INFORMATION

Sajter du bör kolla in...

Argonaut www.argonaut.com
Crocs skapare Argonaut jobbar just nu med det ganska speciella Alien Resurrection. Kolla in deras sajt för de senaste nyheterna och bilderna ur denna potentiella hit.

Rockstar Games
www.rockstargames.com
Den här flashsajten innehåller inte bara info om kommande PlayStation- och PS2-spel från Rockstar, utan även en avdelning med vad teamet kallar konst och musik. Gå till sidan och se om du håller med.

DISTRIBUTÖRER

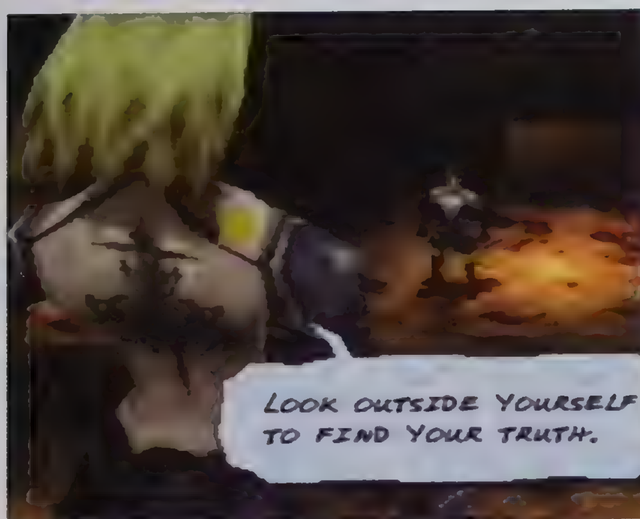
Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.
OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

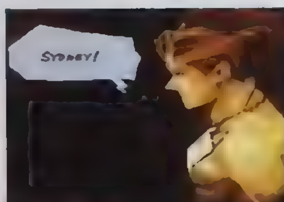
EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-739 99 50
KONAMI	08-428 87 90
PAN INTERACTIVE PUBLISHING	08-769 86 50
UBI SOFT	08-555 361 20
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00

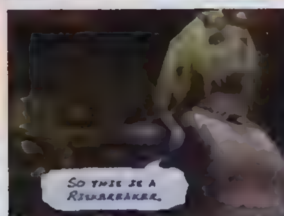
Utgivare: Square Europe
Utvecklare: Squaresoft
Antal spelare: 1
Releasedatum: Juni

Vagrant Story

...SOM MED STÖRSTA SANNOLIKHET ÄR JAPANSK-ENGELSKA FÖR *TRAVELLER'S YARN*, OM NU INTE JAPANERNA LÄST FEL I SITT LEXIKON



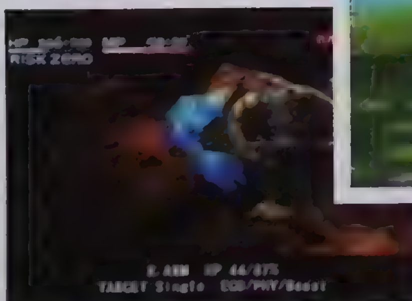




Om man fryser bilden från den suveränt animerade historien ser man tydligt inspirationen från serietidningar.



Ashley minns ett viktigt ögonblick, en flashback från de sorglösa dagarna före de ensamma och farliga Riskbreaker-uppdragen



En ovanlig blandning av action, menyer och *Parappa*-liknande knapptryckningar har resulterat i ett helt unikt stridssystem.

Hur ofta stöter man på ett spel som osar av intrig redan före den allra första scenen? I *Vagrant Story* får du veta att Ashley Riot är en efterlyst man, som står anklagad för mordet på parlamentarikern Duke Bardorba. Det hela börjar en vecka tidigare, då agent Riot försöker befria Bardorbas ockuperade hus och rädda hertigens son från Mullenkampkulten.

Vad händer där emellan? Det är upp till dig, i rollen som Riot, att ta reda på. Som vi berättade i förra numret blandar *Vagrant Story* gamla, pålitliga idéer på ett så smart sätt att spelet känns fräscht och nyskapande. Här finns en rad vapen, men det går att plocka isär dem och smida nya. Det finns flytta-block-pussel från de isometriska äventyrsspelens dagar, men dessa är djävulskt kluriga med olika blocktyper. Inte helt överraskande är detta ett spel från Square som nästan helt saknar FMV-sekvenser, men det beror på att mellansekvenserna använder spelets egen 3D-motor, och använder den så bra att man känner sig fullkomligt uppslukad av Lea Mondes värld.

På grund av den filmiska livekänslan i resten av spelet känns användandet av seriepratbubblor istället för riktigt tal lite trist. Att ansiktsanimationerna ljudlöst formar ord med munnen med en perfekt läppsynk gör bara tystnaden ännu tydligare. Detta beslut försvaras av Jun Akiyama:

–Dialogen är skriven för att spelarna ska kunna fortsätta framåt i storyn, i den takt de själva vill.

Även om det inte är ett jättestort spel är det meningen att man ska kunna spela om det åtskilliga gånger tills man har förbättra sina tider avsevärt, hittat 100% av kartan och bemästrat alla olika vapen i spelet.

> **"man känner sig fullkomligt uppslukad av Lea Mondes värld"**

Det enda som kan vara ett hinder för action-fansen är stridssystemet, som är en udda mix av action och menystyrt RPG-spel som påminner om *Parasite Eve*. När en fiende närmar sig drar du ditt vapen och pausar spelet. Du kan sedan justera kameran för att undersöka dina fiender i 3D, och ett sfäriskt rutnät visar räckvidden på din attack. Slutligen slår du till mot fienden genom att sikta in dig på en särskild kroppsdel. Skador



PSM TYCKER

+ POÄNG

- Ser fantastisk ut
- Bra stridsmöjligheter
- Går att spela igen

– POÄNG

- Inget tal
- Kortlivat
- Komplext på vissa ställen

! VÅRT STALLTIPS

De ständigt pausade striderna kanske gör de rena action/äventyrs-fantasterna besvikna, men vem som helst med någon som helst koll på RPG-strategi bör följa utvecklingen av *Vagrant Story* med intresse. Det ser bra ut på flera sätt.

När du hittar ett nytt ställe i spelet är det svårt att inte bara vandra omkring och stirra med öppen mun (det går att pausa och få ett förstapersonsperspektiv). Squares otroliga öga för detaljer är tydligt genom hela spelet.









Combos kräver att du trycker på attackknapparna med perfekt timing. Den stora mängden animeringar är överväldigande.

på benen försämrar förflyttningen till exempel, medan en träff i huvudet kan förhindra offret att säga en trollformel.

Om det första slaget träffar kan du försöka utöka din attack till en kedjecombo. Detta förutsätter att du trycker på fler attackknappar i rätt ögonblick, som i *Tekken* ungefär, och resultatet beror på vilka av dina kedjeegenskaper du valt att lägga på de olika knapparna (allt kan ställas in som man vill). Samma knappar kan också användas i försvarssyfte, att parera slag eller reflektera trollformler. Varje lyckad kedjeattack ökar på din Riskmätare, och stor Risk innebär att du åsamkar mindre skada, medan dina motståndare kan skada dig mer.

–Vi är inte intresserade av att forcera in vårt spel i en specifik genre, säger regissören Yasumi Matsuno, som beskriver blandningen av spelstilar som ett försök att ingjuta lite originalitet på en spelmarknad belamrad med uppföljare. Designen av det här spelet har sprungit ur känslan och idéerna från vårt team, och har inte varit resultatet av konventionell produktplanering. Detta kanske låter naturligt, men det är något som har börjat försvinna från spelindustrin.

–Vi anser att det är viktigt att återvända till vårt ursprung: naturlig och spontan speldesign.

Trots den perfekta betyget, 40/40, i den japanska tidningen Famitsu, så blev inte *Vagrant Story* automatiskt miljonsäljare i Japan. Men som Matsuno-san säger:

–Om *Final Fantasy* är en spelvariant av en Hollywoodfilm, så är *Vagrant Story* en independentfilm som endast visas på mindre biografer. Vi känner på oss att det här kommer att bli något stort. ■

Zy Nicholson

HÅLL UTKIK EFTER...

SQUARES ARTISTISKA INTEGRITET



En bonus med att designa spel för Square är att man får ta betald semester för att låta sig inspireras. I det här fallet gjorde teamet sin research i Frankrike, och baserade de eleganta, förfallande ruinerna i *Vagrant Story* på Saint Emilion, en liten stad i Bordeaux. "De slitna stenarna i den här arkitekturen var precis så som vi hade föreställt oss Lea Monde". Låter som ett skönt liv, men när illustratören Akihiko Yoshida beskriver hur teamet noggrant ritade den autentiska 3D-arkitekturen genom att använda "det traditionella sättet att arbeta med tvådimensionella hantverks-tekniker" så förstår vi varför Square regerar.



Strider 2

HAN KOM SOM ETT YRVÄDER EN APRILAFTON OCH HADE ETT HÖGANÄSKRUS I EN SVÅNGREM OM HALSEN. HAN VAR BEVÄPNAD TILL TÄNDERNA OCH TÄNKTE DÖDA ALLA!

Alltför ofta tänker vi tillbaka på gamla spelfavoriter i ett vaselinkantat skimmer. Lika ofta brukar det dröja cirkus 30 sekunder innan vi inser att, jösses, gamla spel ju har gammal grafik och är spelbara som en rostig dammsugare. Men inte alltid.

Strider 2 försöker rikta sig till både arkadnostalgikerna och de som håller sig till nutiden genom att komma med två CD-skivor; en med original-*Strider*, och en med det nya *Strider 2*. Det är lätt att se deras släktskap - båda spelen går ut på att strida sig fram över nivåer, hänga i tak, klättra på väggar och skiva upp fiender. Men medan *Strider* är platt och väldigt simpelt, fläskar *Strider 2* på med låtsas-3D och tar oss med till slott, snölandskap, bunkrar och neonblänkande städer. Vad det går ut på är dock detsamma, att förgöra allt motstånd med sitt laserssvärd, men i tvåan är allt snabbare, snyggare och mer genomtänkt. Man måste smyga sig förbi granatkastare för att oskadd ta sig in på områden med kraftigt försvar.

Klokt nog utger Capcom inte *Strider 2* för att vara något annat än en endimensionell våldsorgie. De har koncentrerat sig på att göra bakgrunder, fienden och attacker så snygga som möjligt. Stora hydrabots sprutar eld på en, cyborgmammutar stampar ner en, mekaniska riddare gör shishkebab av en med sina laserlansar. För att undvika sådana öden är herr Strider försedd med diverse färdigheter. Han kan ge sig in i stridens hetta med svärdet i högsta hugg, han kan försöka sig på en framstormning för att hugga sig en stig genom fienden, han kan hoppa över större fulingar

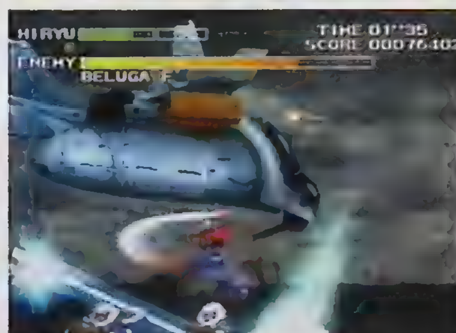
> **"Det går ut på att nedgöra allt motstånd med sitt lasersvärd"**

och svinga sig över till närliggande områden. Just den här hängrörelsen är speciellt bra: vår hjälte kan klättra ombord på en helikopter medan den är i luften och hacka upp alla ombord tills hela farkosten störtar.

Capcoms återupplivade verk har vissa handikapp. Här finns ingenting nytt, det är simpelt och likt många andra arkadspel lär det inte hålla speciellt länge. Men om någon utvecklare kan få något antikt att se nytt ut, så är det Capcom. ■

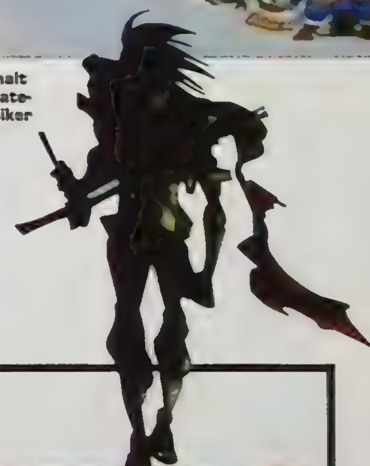
Pete Wilton







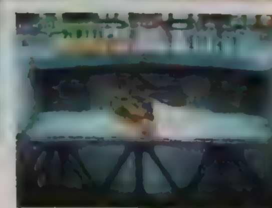
Nytt möter gammalt när Capcom uppdaterar ännu en klassiker till PlayStation.



HÅLL UTKIK EFTER...

ORIGINALET VERSUS *STRIDER 2*





Hör upp, gamlingar, här får ni inte bara spela den nya, flashiga versionen, utan ni kan även jämföra med originalet. Upptäck hur den gamla konsolklassikern egentligen såg ut...



PSM TYCKER

+ POÄNG

- Snabb, explosiv action
- Briljant animerat
- Två spel i ett

– POÄNG

- Inte mycket djup
- För många fortsättningar
- Knappast originellt

! VÅRT STALLTIPS

De flesta uppdateringar av klassiska spel är inte lika kul som *Strider 2*. Den nya grafiken är extremt stylad, men om detta räcker för att släpa in spelet i det nya millenniet återstår att se.

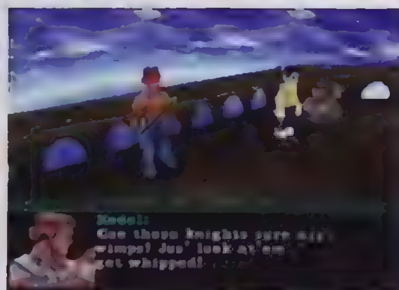
Utgivare: SCEE
Utvecklare: Namco
Antal spelare: 1
Releasedatum: Juli

Dragon Valour

DÄR DET FINNS DRAKAR KOMMER DET ALLTID FINNAS HJÄLTAR SOM VILL DÖDA DEM



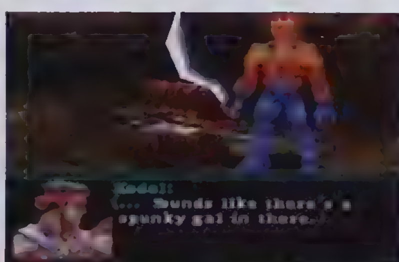




Massor av action – du har knappt kommit av båten förrän du blir attackerad av jättekrabbor. Sätt igång!



Varje kapitel innehåller ett äventyr med en karaktär ur den stora släkten. I just det här avsnittet är det en viss Kodel som letar efter sin far.



Hey there! Den uppenbara amerikaniseringen av dialogen kanske inte faller alla européer i smaken.

Med sina vingar, skarpa klor och eldsprutande käftar attraherar drakar äventyrare som stora, flaxande fantasymagneter...

Familjedrama brukar oftast innebära halvtaskiga såpor på TV, men det gäller också *Dragon Valour*, Namcos nya RPG. Vår hjälte Clovis får se sin syster dö i sina armar, och han svär på att hämnas hennes död genom att finna den ansvarige draken. Dags att låta jakten börja – här finns massor av monster, kärlek och fäktning.

Dragon Valour utspelas i realtid, vilket är ganska ovanligt i RPG-sammanhang. Fienden väntar inte med att attackera tills det är deras tur, så det är upp till dig att slå, ducka och trolla dig igenom deras led. För att överleva måste du använda list – slå uppåt mot luftburna motståndare och hoppa bakom stora fiender för att slå dem i ryggen. Även om spelet laddar varje område för sig, så kan du ändå förflytta dig på varje nivå i riktig 3D. Du måste hoppa mellan avsatser, dra i någon spak och flytta en låda eller två – inte så där värst originellt, men det ger dig en paus i stridandet.

Mellan actionsekvenserna finns storysekvenserna. Inte så väldigt flashiga, men detta kompenseras av en bra dialog. Vad sägs exempelvis om "Sounds like there's a spunky gal in there!"? Den stora behållningen med *Valour* är dock troligen själva storyn. Tiden förflyter smärtfritt, och du avslutar ett kapitel med Clovis för att sedan börja på nästa i rollen som hans son. Utan tvekan kommer du mot slutet av berättelsen att upptäcka att draken är (flämt!) din riktiga far. Eller nåt.

Det enda bekymret med *Dragon Valour* är huruvida det har tillräckligt med djup för att fånga de rutinerade RPG-spelarna. Magisystemet är visserligen enkelt att använda, men i jämförelse med exempelvis *Final Fantasy VIII* står det sig

> "Här finns massor av monster, kärlek och fäktning"

ganska slätt. En trevlig detalj är att varje generation för vidare sina magiska färdigheter till nästa generation, men det finns inga större möjligheter att utveckla sina stridsfärdigheter. För tillfället går det också att samla ihop massor av prylar, men det går inte att hitta någon som vill köpa dem! Om *Dragon Valour* inte blir någon jättesuccé så lär det dock helt enkelt bero på att det inte är lika finslipat som Squares RPG-alster. ■

Pete Wilton

HÅLL UTKIK EFTER...

JÄTTEÖDLORNA SOM ALLTID ÄR SUGNA PÅ EN FIGHT...





Inte helt överraskande är drakar dina främsta fiender. De har fått anställning i det här spelet som slutbossar, och de är svåra att ta kål på tack vare deras storlek och deras varierade attacker. Man måste hålla sig undan och anfalla väl för att klara livhanken.



+ POÄNG

- Realtidsstrider i 3D
- Stora, otäcka drakar
- 3D-problem att lösa

– POÄNG

- Enkelt magisystem
- Surt plattformsavsnitt
- Inte så kul att titta på

! VÅRT STALLTIPS

Spel i genren action-RPG hamnar ofta mellan två stolar, eftersom de försöker tillfredsställa alla smaker. *Dragon Valour* klarar sig undan detta öde, eftersom det fokuserar på action, även om stridandet och plattformsavsnitten kan bli tröttsamma.

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Infogrames
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Juli

Hogs Of War

INFOGRAMES GRISAR NER SIG REJÄLT I KRIGSGENREN...

Humor i spel... man kan bli djupt olycklig för mindre, och gamla minnen av *Gex 3D* dyker upp, framför allt spelets försök att dölja det icke-existerande spelvärdet med en (suck) tokrolig röst. När Infogrames beskriver *Hogs of War* som ett "*Worms* i 3D, men med grisar, skämt och Rik Mayalls röst" så är det inte så konstigt om man får en otäck känsla i maggropen. Men, trots *Hogs* fixering vid allt som har med fläsk att göra, så är det faktiskt en välproducerad och underhållande variant av maskslakten i *Worms*.

Fem grisfraktioner har startat ett krig över världens tillgångar av svinfoder. Du väljer således ett team på fyra små grisar, av engelsk, tysk, japansk, fransk eller rysk härkomst och blir sedan nersläppt i 25 olika krigszoner. Dessa visas i full 3D, och spelarnas uppgift är att, i en kamp mot klockan, åsamka sina motståndare så stor skada som möjligt, genom att använda en rad komiska vapen.

Detta låter ju precis som *Worms* – men *Hogs of War* har utvecklat idén i det gamla Team 17-spelet samtidigt som det behåller den enkla men oförutsägbara spelmekaniken. Även om *Hogs of Wars* omgångsbaserade krigande innehåller välkända vapen som granate och granatkastare så hittar man förutom de 50 olika vapnen också närstrid mellan grisar, förklädnader och grisar med olika egenskaper. Var och en av dessa spelar en viktig roll i spelet, men det blir ändå aldrig krångligt.

Grissoldaterna kan gå vart som helst på varje nivå, och tack vare den tredje dimensionen kan man också använda

***Hogs of War* ser ut att bli en underhållande dos galenskap**

kikarsikten på projektilvapnen för ökad träffsäkerhet. Nivåerna är också fullproppade med faror som utlöser väldigt skojiga kedjereaktioner. Således kan man hitta massor av minor på de slagfält som är omgivna av vatten – en dödlig kombination, eftersom dina grisar inte kan simma.

Hogs of War ser ut att bli en underhållande dos galenskap. Mayalls röst är en smula överdriven, men inte ens han kan dra ner helhetsintrycket på en årets mest nyskapande idéer. ■

Steve Merrett









Maskarna har inte bara inträtt i den tredje dimensionen, utan de har också fått ben, svansar och trynen. Det ryktas att de smakar alldeles förträffligt med lite ketchup.

HÅLL UTKIK EFTER...

DET KNEPIGA SIKTET



Raketgevär, vanliga gevär och bazookas är utrustade med ett sikteesystem som både visar upp 3D-nivåerna och ger extra träffsäkerhet. Först väljer man vapen, och trycker sedan på en knapp för att få upp siktet. När du väl låst vid ett mål zoomar kameran ut och du får se hela attacken i all sin prakt. Om du tar för lång tid på dig att sikta, blir siktet svårare att kontrollera, vilket tyder på en viss nervositet hos grisen i fråga.



+ POÄNG

- Massor av vapen
- Enkel spelkontroll
- Utmärkt multiplayer-spel

– POÄNG

- Mayall blir snabbt tråkig
- Vissa nivåer är för långa
- Inte tillräckligt omedelbart

! VÅRT STALLTIPS

Infogrames har lovat oss *Worms* i 3D, och det är just precis vad *Hogs of War* är. 3D har gjort det möjligt att omarbeta en mycket enkel idé och utforska en mängd nya territorier. *Hogs* lämnar ingenting åt slumpen när det gäller nyskapandet.

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Studio 33
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Juli

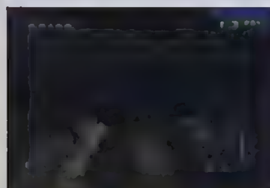
Destruction Derby Raw

SÖNDAGSBILISTER GÖRE SIG ICKE BESVÄR. HÄR ÄR DET VÅLDSAMMA KROCKAR OCH BUCKLIGA BILAR TILL TUSEN





Den mest aggressiva utgåvan av *Destruction Derby* hittills. *Raw* är för bilsporten vad *ECW* är för brottningen.

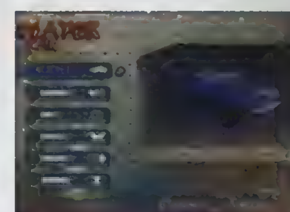




G*ran Turismo 2*, eller hur? Nästan, fast då skulle du inte kunna knuffa andra bilar över kanten på toppen av en skyskrapa, armbåga dig fram genom trafikkaos eller, varför inte, sladda rakt in i ett motorcykelgäng. Du skulle inte heller kunna gå på korståg i en öppen arena, krocka och knyckla till motståndare eller skrämma livet ur dregglande åskådare.

Det har nästa gått fyra år sedan vi såg skymten av *Destruction Derby* senast. Befriande nog är *DD Raw* mycket mer än en slappt tillsnyggad uppdatering av alla glädjekörares favorit. Det är ett mycket mer genomtänkt racingspel. Vi kan tacksamt snegla mot såväl den genomtänkta karriärstegen, likt den i *GT*, som den adrenalinsprutande galenskapen från *Driver*.

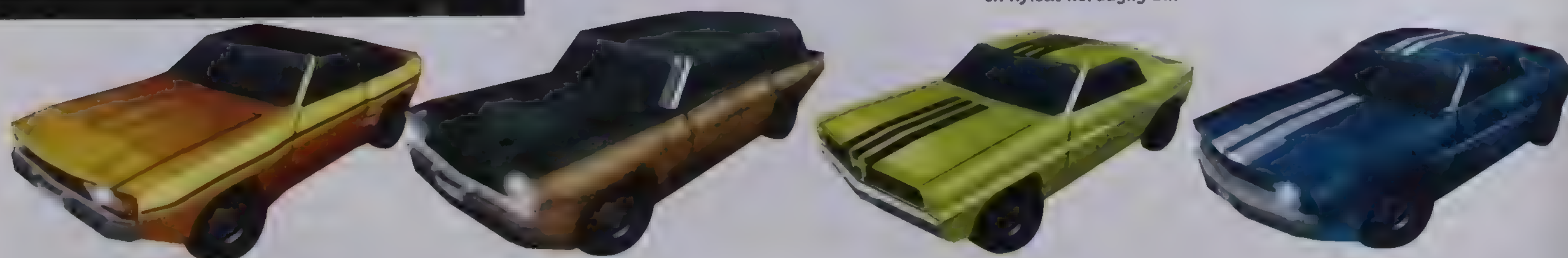
Det handlar om olika spelalternativ. Många olika spelalternativ. Minneskortets bästa vän är Smash mode. Investera i en standardbil med hjälp av dina startpengar. Uppgradera den och kör runt de allt mer slingriga banorna. Poäng delas ut för stuntliknande påkörningar av motståndare och en eventuell slutplacering. Efter varje race omvandlas poäng till pengar, som sedan kan användas till att trimma upp ditt glidaråk. Varför inte till en spinnande racingkärra eller en förödande mördarmaskin. Svårigheten ligger i att hitta balansen mellan racing och brutalitet. Du kan inte fortsätta länge utan att åtminstone ha en hyfsat kördulig bil.



" Du kastas ut i en arena, omringad av dussintalet bilar med ditt namn på"

Skadorna måste ses över och repareras. Har du inte tillräckligt med pengar för att släta till karossen? Game Over. Den extra glädjen i Smash Mode ligger i att specialbygga bilen maximalt, spara allt på minneskortet och därefter, med expressfart, besöka en polare för att ge hans bil en omgång i ett av flera Multiplayer Modes...

Pass Da Bomb är en standardvariant i dessa sammanhang. En av bilarna åker runt med en bomb, som lämnas vidare vid kollision med en annan bil. Några förslag på vad som händer med den bil som håller i bomben när den smäller? Skillnaden är att du får fler poäng ju längre du håller i bomben. En hel del spänning om du håller dig på lagom avstånd ett tag, bara för att i





Reprisfunktionen låter dig, trots det trista utseendet, se dina bästa krockar från ett antal olika vinklar

slutsekunderna köra rakt in i en samling motståndare. Panik? Alla gånger!

Av alla MultiPlayer Modes är Skyscraper bäst. Kör lugnt och försiktigt runt på taket av en skyskrapa och knuffa motståndare över kanten. Siste man på toppen vinner. Haken? Åk lite för nära kanten och alla de andra bilarna kommer att köra i grupp mot dig för att ge dig en ordentlig luftfärd. Ju fler bilar desto galnare. För att det ska bli lite mer lagom räcker det med att bjuda in en eller två polare.

Den som är något mindre tävlingsinriktad ska testa Assault. Där kör man parvis. Din specialbyggda bil ska skugga en datorstyrd Jeep och se till att den kommer säkert över mållinjen. Din motståndare kommer nämligen göra sitt bästa för att knyckla till den. Det är upp till dig att skydda den, och förhoppningsvis skada den andra Jeepen på köpet.

Allt flyter förvånansvärt bra. Lagom svåra banor, fyllda med korsningar, hopp, hemliga vägar, slingriga kurvor... På skadade bilar kan du även se hur delarna håller på att lossna, hur motorn ryker och slutligen förvandlas till ett fullständigt vrak. Grafikmotorn har setts över och försetts med realtidsskuggor, kännetecken för olika årstider och en klart bättre detaljrikedom på banorna. Högre upplösning, högre klass. Du kan köra på hela 31 olika banor. På snö, gräs, lera och asfalt. I miljöer som skogar, städer, parkeringshus och till och med i trånga avloppstunnlar.

Studio 33 erkänner att *Driver* har varit den största inspirationskällan. De tidigare *DD* spelen blev ofta kritiserade för att låta bilkrockandet ta överhanden och låta racingen förfalla. Och tvärtom. Denna gång var målet att lyckas föra dessa två samman. Precis som *Driver* gjorde. Där kräver de långa körningarna en skicklig förare samtidigt som de litet kortare uppdragen kräver en annan typ av förare. En kille eller tjej med mer mod och mindre vett. Kontrollen i *DD* påminner väldigt mycket om *Driver* och AI:n hos de andra bilarna har ryckts upp ordentligt. En del kommer att ställa sig i vägen för dig medan andra bara kommer att försöka köra ifrån dig. Armageddon-varianten i Destruction Derby Mode är utmärkt för att öva upp din krockskicklighet. Det är ett slags träningsläger där du kastas ut i en arena, omringad av dussintalet bilar med ditt namn på. Försök hålla dig vid liv så länge som möjligt eller röj loss ordentligt.

Det är inget för de riktiga simulatorfansen. Om du däremot inte har något emot bilar som inte följer de tekniska specifikationerna i detalj, då kan *Destruction Derby Raw* vara den ultimata tuta-och-kör-upplevelsen. ■

Andy Lowe

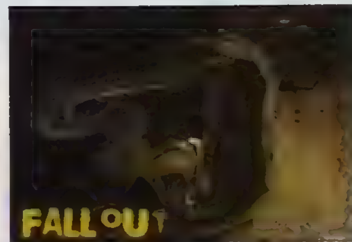
HÅLL UTKIK EFTER...

KANTERNA PÅ TAKET, INTE HELT OVÄNTAT..

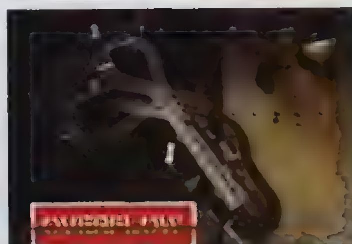


Förmodligen den bästa Multiplayerfunktionen du skådat i ett racingspel. Släpp loss på helikopterplattan, lura motståndarna när kanten, knuffa till dem och undvik att själv bli nerknuffad. Gnäll, svär och spill hett te på din kompis. Allt för att vinna...





Banorna finns i många olika utföranden och storlekar. Varje bana är en ny utmaning







⊕ POÄNG
- Bättre grafik
- Mängder av spelvarianter
- Bra balans

⊖ POÄNG
- Ingen baneditor
- Inte särskilt realistiskt
- Mer kaos än kontroll

VÅRT STALLTIPS

En rejäl utveckling av serien, och inte bara en futtig uppdatering. Det är imponerande variationsrikt och har massor av detaljrikedom i multiplayer-delen. Det här är spelet för alla actionälskare. Inte något för simulator-nuppar, alltså.



Utgivare: SCEE
Utvecklare: Revolution Software
Antal spelare: 1
Releasedatum: Ute nu

In Cold Blood

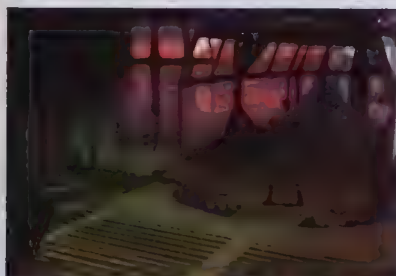
DET SYMPATISKA GÄNGET BAKOM *BROKEN SWORD* SYR IHOP EN MUSTIG SPIONHISTORIA MED TÄT ATMOSFÄR





De är måhända förrenderade, men bakgrunderna i *In Cold Blood* ryker av en atmosfär vi förväntar oss i ett spel från Revolution. Längtar efter PS2...





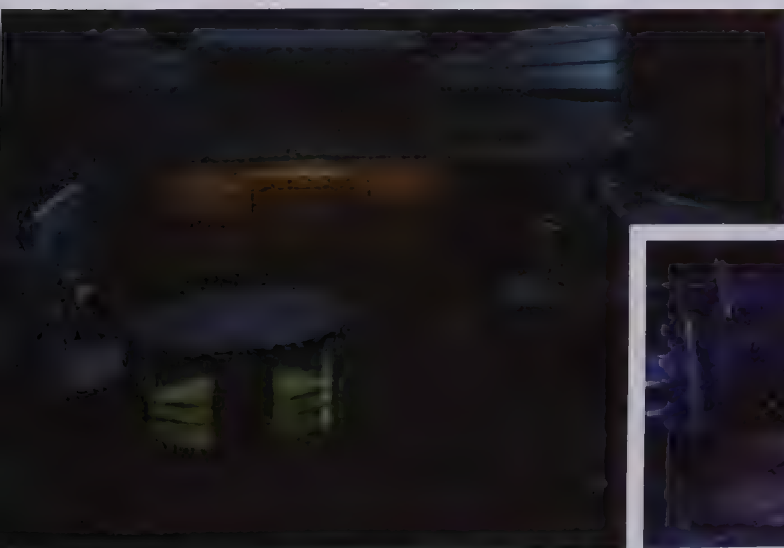
Personerna bakom *Broken Sword*-spelen spinner vidare med en ny spännande spionhistoria. Vore det inte då omväxlande om hjärnorna bakom ett par smarta och lustiga äventyrare använde sina talanger till något mörkt och smutsigt? Tycker du det bör du le lite mot Revolution Software (som tidigare gjort *Broken Sword* och *Broken Sword II: The Smoking Mirror*). De har tagit steget rakt in i *Metal Gear*-eran med ett nytt äventyr. Kryddat med knepiga gåtor, väl balanserat tempo och, självklart, ett och annat irritationsmoment.

I *In Cold Blood* följer de vi skumma upptåg som en viss John Cord haft för sig. En tidigare MI6 agent med uppdrag att spåra en saknad amerikansk agent i den ryska republiken Volgia. Bakom sig har han Alpha, den kvinnliga chefen för MI6, en kinesisk spion vid namn Chi-King Cheung och den suspekta ryssen, Nagarov. En figur som kan liknas vid Mikael Persbrandt som rysk frihetskämpe. För en man av Cords kaliber borde uppdragen vara ren rutin. Tyvärr sitter han i fångenskap, torterad och förrådd. Berättelsen är dessutom upplagd lite annorlunda. Spelet börjar i slutet då Cord är i färd med att avrapportera. Det är då som vi följer med in i hans minnesbilder och successivt kan börja pussla ihop saker och ting.



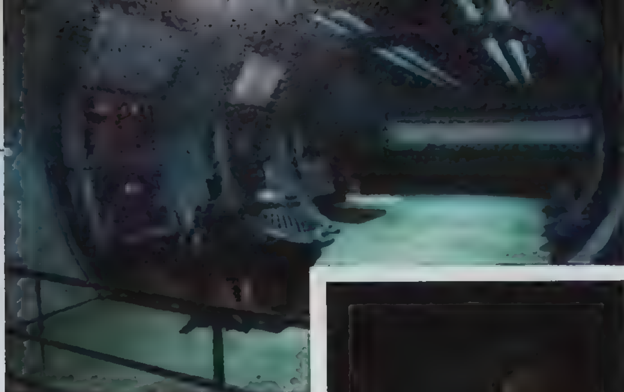
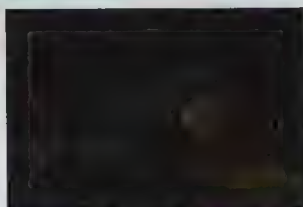
"Vi följer med in i Cords minnesbilder och kan successivt börja pussla ihop saker och ting"

"Har vi hört den förut?" kanske du fnyser. Men detta spel ÄR annorlunda. Med ett öga på PS2 har Revolution tagit fasta på Kutaragis uppmaning om mer känsla i spelen. För att bygga upp en bra berättelse och för att få till dialogerna har man anlitat manusförfattare från Hollywood. Eller som Revolutions chef, Charles Cecil, säger "Vi ville att det ha känslan av en film



Det ser lite tomt ut för närvarande. Revolution utlovar dock mycket mer rörelse när spelet släpps till butikerna



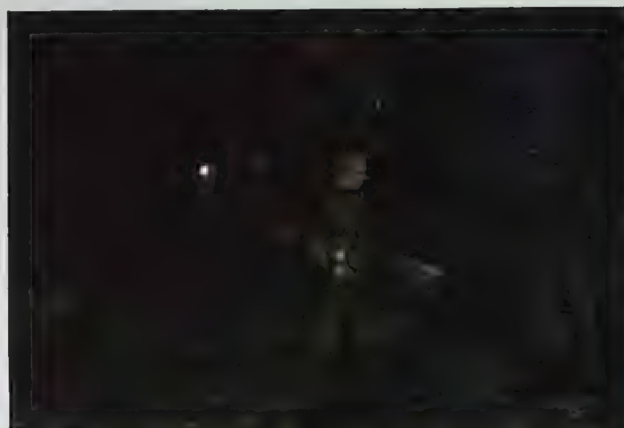
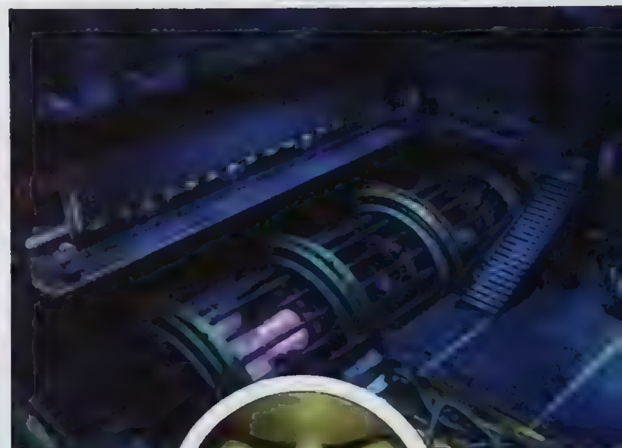
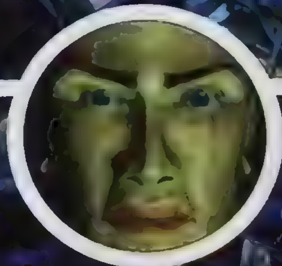
I spel som efterliknar *Resi* guidas du till de användbara föremålen. I *In Cold Blood* är det inte lika enkelt att hitta rätt saker.

och spelas som ett spel." Som resultat hamnar det någonstans mellan Syphon Filters snart-även-på-video-action och *Metal Gears* mangakänsla. I en klassisk anda av rollen som den ofrivillige hjälten börjar du utan någon som helst information och måste gräva, hota och stjäla för småsmulor.

En nyckelingrediens är Cords Remora-apparat, ett portabelt hackingsystem som ger honom tillgång till alla möjliga elektroniska manicker. Allt från öppnandet av dörrar och styrning av hissar till att få fram viktig data – som permanent lagras i en sorts databas. Mycket mer än bara en gimmickpryl. Detta leder faktiskt, hör och häpna, till ett intelligent spelupplägg. På en av banorna möter du en vänligt sinnad, men något tysläten, tjänsteman som inte kommer att ge dig mer information än sitt eget namn. Slå då upp hans namn i datorn och du får fram namnet på hans dotter. Prata med honom igen och ett nytt val finns nu tillgängligt ("Berätta lite om din dotter..") som ganska naturligt får honom att öppna sig lite.

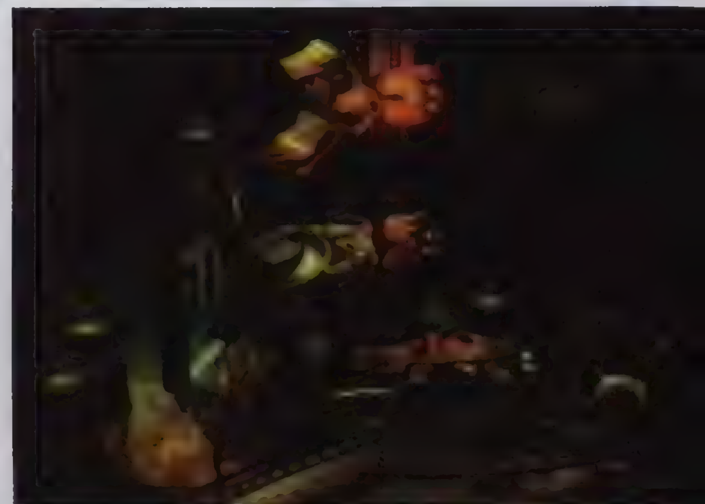
Tyngdpunkten ligger mer på stämning än rörelse. Vill du ha rediga kulregn? Håll dig i så fall till *Syphon Filter*. Det bästa sättet att göra sig av med besvärliga fiender är fortfarande en hård smäll mot bakhuvudet, om det nu ska göras på det sättet. I en annan del av spelet kan man få se hur Cord smiter förbi en vakt genom att sympatisera med vakten om dennes numer förstörda fotbollskarriär.

Visuellt sett handlar det om förrenderade bakgrunder, där allting har tonats i ett mystiskt sken för att stundom lysas upp av ytterst realistiska ljuseffekter. I ambitionen att hålla tempo och pondus har man lagt ryckiga kameravinklar åt sidan för att istället ge plats åt filmiska klippningar och redigeringar. Revolution har dessutom fyllt på med ytterligare influenser från filmens värld genom att använda samma företag som designade varelserna i *Rymdimperiet Slår Tillbaka* för att hjälpa till med specialeffekterna. Dessutom har man anlitat en erfaren filmmusikkompositör samt en erkänd teaterregissör för att tillsätta




Även om strider inte står högt upp på *In Cold Bloods* dagordning kan du räkna med att få knäcka en del näsben.



De mörka och smutsiga korridorerna inne i det Volgianska huvudkontoret kommer att lysas upp av samma team som arbetade med *Rymdimperiet Slår Tillbaka*.





Ryska ubåtar, övergivna silos, tungt beväpnade vakter. Det här är så långt från *Barbie Super Sports* man kan komma.....



rollerna och agera inspelningsregissör. Kan något då gå fel? Versionen som PSM har spelat var färdigt till 80% och med allting intakt så när som på de sista handpåläggningarna av ett par animationer samt synkroniseringen av musiken.

Ambitionerna med att göra ett spel på ett filmiskt vis har fött fram dialoger som utvecklas och förs på ett realistiskt sätt. De har också minskat på de tjatiga återupprepningarna som inträffar när du försöker skaka fram ytterligare information från en karaktär du redan har stiftat bekantskap med (när vi för andra gången informerade en vakt om resultatet från en fotbollsmatch påpekade han försynt att vi redan hade sagt det). Att försöka använda alla sin inventarier för att lösa ett pussel föranleder ofta de vanliga "Nej"!, "Det går inte" eller "Jag skulle inte tro det". Här får man istället en variation av svar allt eftersom du försöker komma på vad du ska göra. Även om Revolution redan är erkända beundrare av spel som *Metal Gear* och *Resident Evil* var de noga med att undvika påhittade gåtor som saknar verklighetsförankring. Miljöerna i spelet innehåller mängder med objekt att manipulera utan att de för den skull skriker ut "Använd mig! Använd mig!" Du får använda dina egna hjärnceller istället....

Cords Remora-apparat leder till ytterligare en jämförelse med *Metal Gear Solid:* radarsystemet som visar var fienderna finns. Denna gång handlar det istället bara om riktlinjer – tydliga med inte tillräckliga för att du ska kunna navigera med enbart radar. Äkthetskänsla är kung, särskilt beträffande inspirationen till spelets bakgrundshistoria. Volgia är en instabil rysk utbrytarrepublik. Fiktiv endast till namnet. Cord inleder med att infiltrera en Volgiansk urangruva, som han snart blir varse arbetar med att ta fram ett ämne betydligt mer olycksbådande än Uran. Historien inspirerades av en artikel om ett verkligt supraledande ämne som endast återfinns i den ryska staten Karelia. Äntligen slog de alltså sina påsar ihop. Tv-spel och geologi, hand i hand. ■

Andy Lowe



HÅLL UTKIK EFTER...

RUMPKLIANDE TV-REPARATÖRER



När du krossat glasrutan kommer killen som spanar in fotboll på tv:n högst motvilligt att bistå dig med hjälp. Du kanske skulle försöka övertala honom...



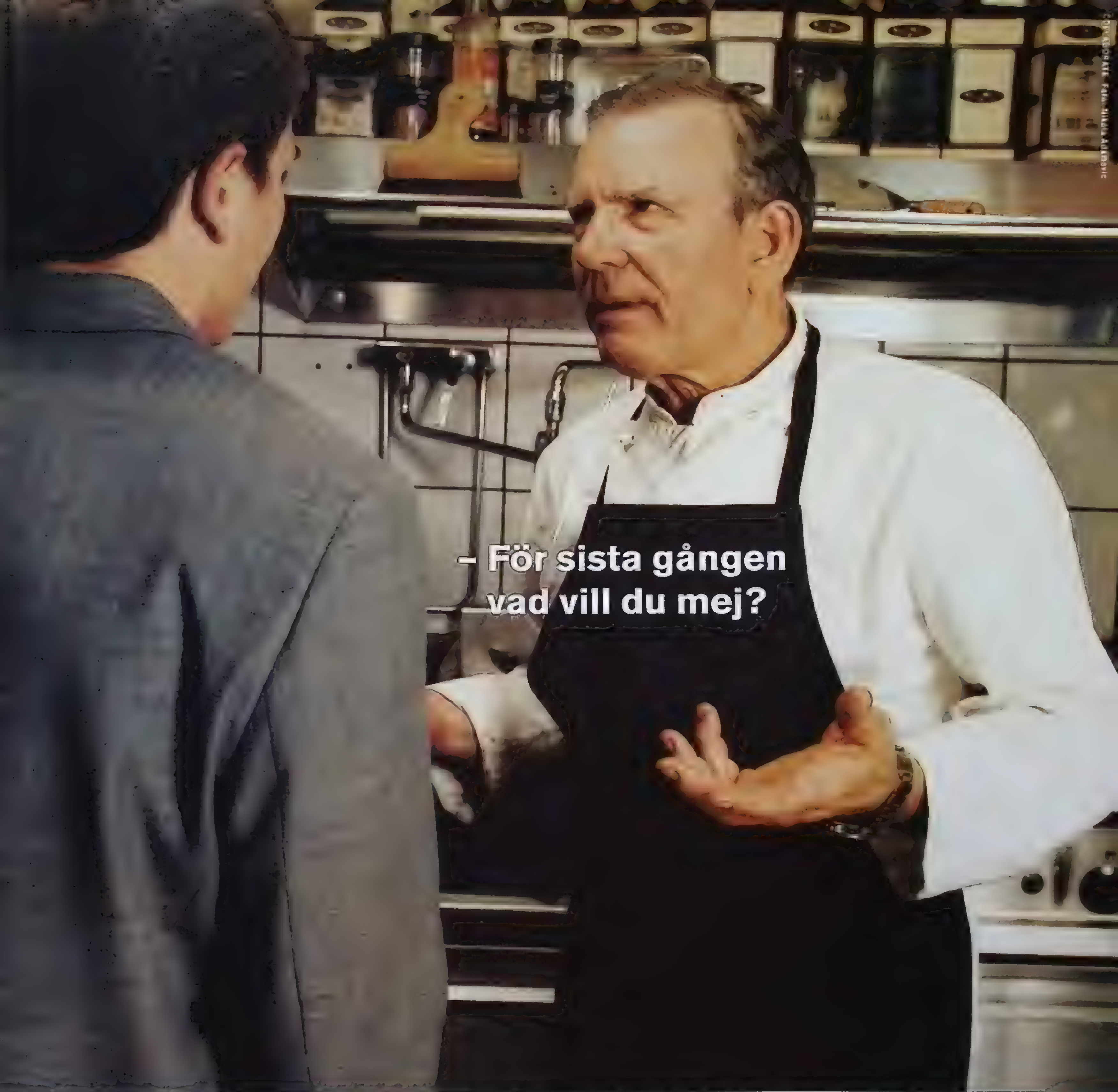
PSM TYCKER

⊕ POÄNG
- Intelligent speluppläggg
- Mysterier som utvecklas
- Enormt djup

⊖ POÄNG
- Svårt från första stund
- Musse Pigg-strider
- För lite action?

! VÅRT STALLTIPS

Det här är ett spel med en bakomliggande filosofi. Det är ohyggligt ambitiöst och vuxet, utan att för den skull sakna finess och bra actioninslag. Om man bara finputsar kontrollerna och stridssystemet så kan det här bli en äkta klassiker.



Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.

Ibland behöver vi IT-människor någon att prata med. yesitworks.com

EN SMYGTITT PÅ FRAMTIDENS TEKNIK...

BEHÖVER MAN INTE ETT MODEM?

- Mobiltelefoner: Framtidens PocketStation?
- Mobil teknologi: WAP är här
- Mobila TV-spel: Stora utvecklare blir intresserade
- Mobilt nöje: Vad är The Matrix?

Möjligheterna att utveckla PlayStation2 blir bara fler och fler. Det gäller att hänga med i utvecklingen av ny teknik.

Som om inte mobiltelefoner och PlayStation2 redan var tillräckligt sexiga. De kommer nu bli dubbelt så användbara – genom att prata med varandra. Sonys Ken Kutaragi har sagt att PS2-ägare "snart kommer kunna använda maskinen till att koppla upp sig på Internet via sina mobiltelefoner." PlayStations utvecklare föreställer sig konsumenter som läser sina e-mail och spelar spel med hjälp av att koppla in sina mobiler i konsolerna. Något modem skulle inte behövas eftersom både PS2 och mobiltelefoner använder digitala signaler.

Tekniken som gör detta möjligt kallas WAP (Wireless Application Protocol). Det är den första standarden som låter telefoner och PDA (Personliga DataAssistenter – fickdatorer alltså) kommunicera via Internet. Det finns redan telefoner med WAP och de har orsakat en stor hype. Dessutom är Infogrames, Ubi Soft, Konami, Hotgen, Capcom och Rage i full gång med att undersöka hur man ska få spel och WAP att fungera tillsammans.

Ubi Soft har nyligen berättat om bildandet av ett nytt företag, Ludiwap, som ska inrikta sig helt på WAP-spel. De kommer till en början utveckla spel som ska vara inbyggda i telefonerna, men det finns planer på spel som baseras helt på nätverk och spelas via telefonerna. Alain Corre på Ubi Soft säger att "WAP kommer förändra sättet att tänka när man utvecklar spel. Det kan skickas meddelanden från spelare till spelare i en nätverksmiljö och vi funderar till och med på att göra ett spel med en Agatha Christie-liknande mordhistoria där man måste avslöja mördaren i sin telefons nätverk. Vi har också just gett ut *EverQuest* till PC, ett rollspel som är gjort för sällskap som kopplat upp sig, och därmed WAP-tekniken, på samma sätt som man tänkt sig *Final Fantasy XI*..."

Så, är den nya PocketStation egentligen en mobiltelefon? Corre tror att "i framtiden kommer WAP finnas överallt. Sony kommer bli tvungna att låta alla sina spel bli WAP-kompatibla för att inte hamna på efterkälken i tävlingen."

En sådan utveckling kan komma att ha en väldigt djup inverkan på nästa generations PlayStationspel. Tänk dig att kunna ladda ner en karaktär från ett beat 'em up på PS2 till sin WAP-mobil. Man skulle kunna träna upp honom i bästa Tamagotchi-stil på dagen och sedan komma hem på kvällen, ladda upp honom på PS2 och slå sina uppkopplade motståndare gula och blåa.

Rage Software har satt igång en särskild WAP-division under ledning av DMA Designs grundare Dave Jones. "Vi utvecklar titlar som stöder en mängd trådlösa verktyg till Internet," har en talesman bekräftat. "I en inte alltför avlägsen framtid ska en användare kunna delta i en speltunering på nätet och gå hemifrån, men fortfarande kunna se hur det går, eller till och med fortsätta delta i spelet." Inte så pjåkigt. Men i den närmaste framtiden ska man med WAP fokusera sig på att sprida information snarare än att ge häftiga spelupplevelser.

Det beror på att den nuvarande hastigheten på WAP:s överföring bara ligger på 9,6kps, vilket är ungefär fem gånger långsammare än ett vanligt modem. Men om bara ett par månader anländer de nya mobiltelefonerna som kommer vara tio gånger snabbare. För tillfället har man problem med dålig skärmupplösning, gamla processorer och låg minneskapacitet, även om man räknar med förbättringar inom kort. Man räknar med att mobiltelefonerna i slutändan ska bli fullvärdiga portabla konsoler i klass med Game Boy Advance och SNK:s Neo Geo. I Japan kan man redan köpa mobiltelefoner med färgskärmar som håller samma kvalitet som Game Boy Color.

WAP är bara början på mobiltelefonernas övertagande av Internet. Om några år kommer det UMTS-telefoner (Universal Mobile Telecommunications System) med en överföringshastighet på minst 384kbps. Det är långt snabbare än till och med ISDN och innebär stora möjligheter för både video-mobiltelefoner och nedladdning av spel eller musik rätt in i minnet på din egen PlayStation2.

Underskatta aldrig PlayStations kraft! Och kom ihåg att framtiden är ljus – och alltid i rörelse. ■

Owain Bennallack





I spelandets framtid verkar det som att man kommer kunna kombinera WAP-telefoner, PDA:s och PlayStation2. Tror du oss inte? Varför har i så fall Sony redan skrivit på ett avtal med Palm Computing för att tillverka Palm Pilots som skulle kunna vara PS2-kompatibla?

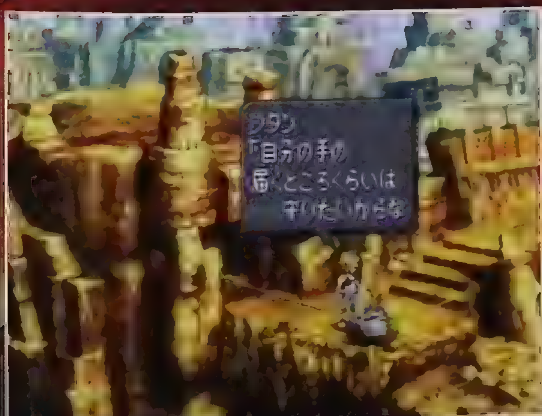
Utgivare: Square
Utvecklare: Square
Releasedatum: November 2000
Format: PlayStation

Här har ni hjälten i Final Fantasy IX: Zidane Tribal.
Kolla förresten in hans konstiga händer. Är det handskar han har på [illegible]? På omslagsbilden ser det [illegible] som handskar, men när man [illegible] den här bilden kan man ju [illegible]

AV: ZY NICHOLSON

DEN SISTA FANTASIN?

DEN STÖRSTA RPG-SERIEN PÅ JORDEN DYKER UPP PÅ PLAYSTATION FÖR SISTA GÅNGEN – MEN SAGAN ÄR LÅNGT IFRÅN SLUT. TROTS DET ENORMA HEMLIGHETSMAKERIET RUNT SPELET HAR SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET LYCKATS FÅ TAG I BÅDE BILDER OCH INFORMATION DIREKT FRÅN SQUARE I JAPAN. SÅ NU KAN DU IGNORERA ALLA RYKTEN OCH GÖRA DIG AV MED ALLA FÖRUTFATTADE MENINGAR, FÖR HÄR KOMMER SANNINGEN OM *FINAL FANTASY IX*...





Ja, du hörde rätt. *Final Fantasy IX* kommer bli det allra sista *FF*-spelet på PlayStation. Det ska också bli seriens höjdpunkt och, enligt dess producent Hironobu Sakaguchi, slutet på en *Final Fantasy*-epok.

FFIX är, ganska överraskande, en återgång till seriens rötter. Som tradition innehåller det mycket av det gamla goda som utmärkte de tidigare spelen – varelserna, luftskeppen, stridsteknikerna – men det är ändå ett självständigt spel med en helt ny story, helt nya karaktärer och en helt ny värld att utforska. Medan de senaste spelen varit väldigt science fiction-inspirerade lutar det den här gången mer åt fantasy, med magi och diverse lågteknologiska hjälpmedel. Spelets logo innehåller till och med en kristall, vilket är en ganska uppenbar referens till de äldre titlarna där världsordningen hölls i balans med hjälp av kristaller.

Vid det här laget har du väl tittat på bilderna och lagt märke till att också spelets karaktär förändrats. Den grafiska och tekniska presentationen av *FFVII* och *VIII* – förrenderade miljöer, 3D-karaktärer, kortvariga Full Motion Videosekvenser – är sig lik, men alla riddare och magiker känns däremot igen från *FFV* och tidigare delar av serien. Det finns även en hel del humor och inte lika mycket känsla av realism.

Det skulle vara fel att säga att Square plötsligt riktat in sig på en yngre publik. Precis som i den japanska mangavärlden saknar man en garanti för att tecknat ska innebära ett barnvänligt innehåll. Sakaguchi har sagt att de teman som dyker upp i *FFIX* är samma som i filmen (kärlek, vänskap, drömmar, äventyr, liv och död) och med den inriktningen verkar det mer troligt att de försöker återskapa lite av charmen från de äldre titlarna.

– Det duger inte att helt enkelt återvända till det gamla sättet att presentera våra spel, sa Sakaguchi nyligen i japansk press.*

– Vi vill överträffa *FFVII* och *VIII*. Och när vi gjort det vill vi gå tillbaka till rötterna vad det gäller upplägget av världen och spelsättet. ▶

*Källa: Weekly Famitsu





STORYN HITTILLS

Det är ont om detaljer kring handlingen i *FFIX* och det är svårt att dra några slutsatser efter det vi på PSM sett hittills (den besynnerliga inledningen stämmer inte alls överens med en senare, mörkare scen då en mängd flygande drakar skoningslöst skjuts ner av luftvärnseld). Men själva utvecklingen under spelets gång verkar mycket lovande. Sakaguchi har sagt att han skulle vilja återvända till den tid då man inte kunde få tag i några strategiguider eller andra böcker som gör det lättare att ta sig genom spelet. Det kommer inte finnas någonting i spelet som bara kan upptäckas med hjälp av speltips, men man kommer tvingas att själv ta viktiga beslut och de kommer att påverka hur spelet utvecklas. Upptäckter, belöningar och sidospår i storyn kommer till stor del bero på dig.



Prima Vistas scen (ovan till vänster), bandet (vänster) och maskinrummet (ovan).

Hiroyuki Itou, spelets regissör, håller med: "Jag tror det kommer leda till många konversationer mellan vänner, som kommer säga 'Hittade du det där?' eller 'Vad gjorde du i den situationen?'"

Sakaguchi har också sagt att han ville ha fler tillfällen då spelaren tvingas engagera sig och fatta egna beslut. Som exempel nämner Sakaguchi svärdscenen i *FFV*. (I *FFV* finns det en scen då en gammal man erbjuder dig ett vapen. Valet står mellan en Chicken Knife, som blir bättre ju fler gånger man undviker strider, eller ett Brave Sword, som förlorar kraft varje gång man flyr från en strid. Det finns inget sätt att få båda vapnen så man blir tvungen att bestämma vilken sorts spelare man senare ska bli). Som Itou säger: "Jag vill att folk ska spela genom att hela tiden göra nya val."

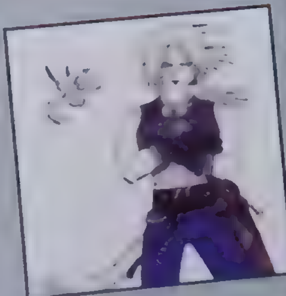
Prima Vista är ett teaterskepp och i vanliga fall ett tillhåll för en dramagrupp, men årets framträdande kan te sig något annorlunda

KARAKTÄRERNA

OCH DERAS KOMPANJONER OCH KONKURRENTER...

Det kommer finnas åtta spelbara karaktarer, och bland dem ett par riktigt underliga typer. "Eftersom det ar fantasy," säger Sakaguchi, "kommer det vara en varld fylld med olika sorters varelser. De kan likna moss, eller spöken... Alla kommer vara annorlunda."

Foljande karaktärer är de som kommer kunna vara med i ditt gang under spelets gång. Listan inkluderar inte karaktarer som bara följer med dig under en kort period och Square har antytt att man kommer kunna hitta en udda, ej spelbar karaktar som kan gå med i ditt gäng under korta perioder av spelet (som Seifer i *FFVIII* och Bannon i *FFVI*). Man kommer också temporärt kunna kontrollera obetydliga bakgrundskaraktarer under strider. På så sätt kommer spelet avsloja saker om varlden som dina karaktärer annars inte skulle veta om. Till exempel finns det en tidig scen då en soldat jagar en ung skurk. I scenens första halva kan man styra soldaten långs gatorna och under andra halvan den flyende pojken. Det ges inte tillrackligt med tid för att lara kanna dessa karaktarer, men bara att anvanda dem for att utforska spelvarlden kommer ge ett storre intryck an mangder av Full Motion Videos eller forklarande text någonsin skulle kunna göra.



Zidane Tribal

Tjuv • Man • Ålder: 16

Huvudpersonen är en ung tjuv vid namn Zidane Tribal. I början av spelet visar han sig vara medlem i ett gang med skurkar som har ritningar över slottet i Alexandria. Han är svag för tjejer men i övrigt verkar han inte bry sig om något särskilt. Zidane struntar blankt i att ta något ansvar och han har inte mycket respekt för auktoriteter. Han verkar inte tänka en sekund på att lämna sina tvivelaktiga banditvänner ens när saker och ting blir riktigt komplicerade. Tittar man noga märker man också att han har en svans. Enligt Sakaguchi finns det en bra anledning till det. Vi väntar med spänning på att få veta.

Adelbert Steiner

Riddare av den kungliga familjen i Alexandria • Man • Ålder: 33



En erfaren riddare och en veterankrigare. Steiner är en mästare när det kommer till vapen och rustningar. Lojalitet är mycket viktigt för honom och han skulle inte tveka att dö för den kungliga familjen. På grund av detta har han särskilt valts till personlig eskort och bodyguard till Prinsessan Garnet.



Vivi Ornitier

Son till en svart magiker • Man • Ålder: 9

Den hemligaste av spelets huvudpersoner är en blivande magiker. Hans Jawa-liknande utseende med starkt lysande ögon under en mörk trollkarlshatt markerar en tillbakagång till Mysidiamagikerna i de allra tidigaste *Final Fantasy*-spelen på NES. Men med tanke på hans ålder är det ganska uppenbart att han kommer inleda spelet utan några särskilt starka magiska krafter förutom de vanliga nybörjarattackerna (fire och lightning). Vivi har inget självförtroende och undrar om han överhuvudtaget existerar i denna värld. Sakaguchi har antytt att Vivi är mycket viktig för historiens kärna och att handlingen utforskar hans karaktär noggrant från mitten av spelet och framåt.


Magiska CGI-scener – är inte det Alexanders påkallning?

Trots spelets stora teman har *FFIX* en ganska harmlös inledning. En gång om året har staden Alexandria en festival i samband med att man är värd åt ett luftskepp vid namn Prima Vista. Det lägger till längs med slottet, där stadens invånare står och tittar, taket åker undan och fram kommer en scen. Prima Vista är ett teaterskepp och i vanliga fall ett tillhåll för en dramagrupp, men årets framträdande kan te sig något annorlunda: en kapning är på gång och en stor del av "skådespelarna" är egentligen skurkar som smidit onda planer... ▸




Lustigt: de varma färgerna i *FFIX* befinner sig på gränsen till farbror Walts territorium.

ANNORLUNDA MÅLNINGAR

DE OLIKA PENSELDRAGEN HOS FINAL FANTASYS KONSTNÄRER

Förändringen av tonen och utseendet beror till stor del på återkomsten av Yoshitaka Amano som designade karaktärerna i de första sex delarna av *Final Fantasy*. Hans eteriska vattenfärgsmålningar hade en mogen och ibland utmanande stil som direkt höjde serien över sina konkurrenter. Övergången till PlayStation innebar att kollegan Tetsuya Nomura fick rita karaktärerna, både till *FFVII* och *VIII*, och skillnaderna mellan hans stil och den ursprungliga är väldigt tydliga.

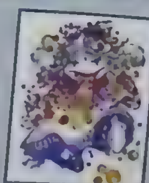
I vilket fall som helst är de båda konstnärernas arbeten rent begreppsmässiga och måste omtolkas av de som jobbar med CGI-modeller för att producera dem med polygoner och deras motsvarande Full Motion Videos i varje spel. En annan kreativ person bakom kulisserna är Hideo Minaba som började med *FFIII*. Hans talangfulla rendering av både karaktärer och bakgrunder användes nyligen i *FF Tactics*, men här har han överträffat sig själv.




Luftskeppen är tillbaka. Visst känner man igen Amanos karakteristiska teckningar.

Garnet Til Alexandros XVII
Prinsessa • Kvinna • Ålder: tonåring

Garnet Til Alexandros är prinsessa i Alexandrias kungahus. Hennes syn på livet har formats efter hennes bekymmersfria livsstil: Garnets moral och värderingar är inte typiska för vanligt folk och i många personers ögon är hon väldigt egoistisk. En bortskämd snorunge alltså, verkar det som i alla fall. Men hennes särskilda position bär också med sig ett särskilt ansvar. Hon gillar att beskyddas av Steiner, hennes alldeles egna bodyguard



Quina Quen
Späckklump (!) • Man • Ålder: okänd

Quina är den mest mystiska karaktären i gänget, inte minst för sitt otroligt komiska utseende. Han är både kock och storätare, hans aptit sägs vara omättlig. Quina verkar, åtminstone i början, bara bry sig om mat och ser inte längre än sin gaffel. Men vet man inte om denna underliga karaktär och än mindre om orsaken till att han hänger ihop med ett gäng äventyrare. Men han verkar vara *FFIX*:s svar på Cait Sith



Salamander Coral
Kraftkarl • Man • Ålder: okänd

En hårdkokt tuffing som verkar vara lite av en ensamvarg. Salamander sätter tron helt i sin egen styrka och viljekraft. Han anser att styrka är nyckeln till framgång och tränar också därefter. Något vapen har Salamander inte vilket antyder att han är en kampsportsutövare – en återkommande karaktär i *FF* – av samma typ som man kan hitta i det västinfluerade *Tekken* (kolla in hans dreadlocks)

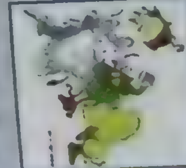


Freija Crescent
Dragon • Kvinna • Ålder: okänd

Trots ett par underliga attribut – råttsvans, grå päls, fladdermusliknande öron – sägs Freija vara en tapper krigare som både är vacker och stark. Hon är också i harmoni med naturen och kan använda dess krafter med sin magi. Men Freija har ett par skelett i garderoben och hennes problem från det förflutna trycker ner henne. Att hon använder spjut och treudd tyder på att hon är en dragon, en slags soldat, vilket inte är några goda nyheter. Det har inte funnits en enda dragon i tidigare *FF*-spel som levt ett helt och lyckligt liv

Eiko Carol
Magiker • Kvinna • Ålder: 6

Eiko är bara sex år men ett underbarn. Hon är otroligt intelligent för sin ålder, men hennes intellekt jobbar ofta emot henne genom att checkera äldre och skrämma bort hennes föräldrar. Kanske är det därför hon verkar föredra att leva med varelser i skogen – framförallt Moogles. Hennes beväpnade följe bekräftar att hennes styrka är användandet av magi, inte våld. Vilken typ av magi hon använder vet vi inte. Det kan vara vit magi i motsats till Vivi, men hon kan också vara en Caller av samma typ som Rydia i FFIV (en helt [illegible], med den medfödda egenskapen att kunna kalla på [illegible] samla ihop monster).



Om du ser Cid...

Det har inte sagts någonting om gömda karaktärer, men vi på PSM utesluter inte att Square hemlighåller viss information. Eftersom designteamet vill att spelaren ska upptäcka allting själv är det ganska troligt att de gömt undan en karaktär som inte kommer upptäckas förrän efter spelets release.

MEN HUR SPELAR MAN?

CAN'T BEAT THE REAL THING

SQUARE SAMARBETAR MED COCA-COLA

Penger talar sitt tydliga språk. Minst sagt. Square verkar vara beredda att ta till alla medel i sin promotionssatsning på *Final Fantasy IX*. Tillsammans med jätteföretaget Coca-Cola har man gjort ett reklaminslag för TV där vi får se spelets hjältar rekommendera den populära läskedrycken.
I det dataanimerade reklaminslaget står den unge bandithjälten Zidane och vrider av korken på en Coca-Colaflaska. Den flyger sedan ner längs gatan, snurrandes i luften, medan kolsyran sprakar och fräser. Zidane springer efter den och följs av prinsessan Garnet och magikern Vivi under en jaktscen som kulminerar högt uppe på ett hustak.
På ett ganska urflippat sätt lämnar korken efter sig ett spår av bubblor som får allt de snuddar vid att bli till delar av en karneval. I psykedelisk stil syns grå byggnader explodera i färger, med blommor och flaggor på väggarna. Vanliga medborgare förvandlas till eldkastare, gatumusikanter, cirkusartister eller djur som jonglerar.
Animationerna gjordes av Squares division för CG-film, som håller till på Hawaii. Fantasibilderna renderades från en plats i en av spelets städer. Bakgrundsmusiken är en orkestrerad version av en Nobuo Uematsu-komposition som också är med i spelet.
Ett gäng figurer baserade på spelets åtta huvudpersoner kommer också användas som promotion i Coca-Colas kampanj "Digital Future". Det ar inte svårt att bli cynisk nar multinationella jatteforetag forsoker kopa in sig i den trendiga spelkulturen, men det ar i alla fall roligare an ett par sliskiga isbjornar. Synd bara att det inte gjordes tidigare: "Sephiroth's a-coming, Sephiroth's a-coming..."





"Tsunagaru" betyder ungefär "koppla upp dig". Trés chic-ola.

De goda nyheterna är att det kommer finnas mycket mer att göra den här gången, men det kommer också bero på ditt spelsätt. Regissören av *Final Fantasy IX*, Hiroyuki Itou, säger att spelbarheten kommer reflektera det personliga spelsättet så att till och med striderna "kommer påverkas av spelarens personlighet." Är du typen som vill lära dig en användbar färdighet eller den som bara vill använda en sak och sedan kasta bort den?

Itou har länge varit en del av *Final Fantasy*-teamets kärna. Det var han som designade ATB-systemet (Active Time Battle) i striderna och även jobbsystemet i *Final Fantasy V*. Stridssystemet i *Final Fantasy IX* har således förändrats en hel del i och med hans återkomst i regissörsstolen. Det kommer bli viktigare att använda sig av taktiker och spelmekaniken är svårare. Sakaguchi anser att spelets stridssystem är ganska sofistikerat och beskriver det som "ett kombinationsliknande system fyllt med data" som förändras med sättet man spelar på.

Spelet liknar också gamla *FF*-delar i det faktum att man har fyra medlemmar i sitt gäng som är med och slåss samtidigt. Med tre karaktärer fick en av karaktärerna oundvikligen bli den som helar och stöttar. Men med fyra blir ens stridsplaner mer komplexa och man kan också använda starkare attacker som utförs av alla fyra samtidigt.

Jobbsystemet

Karaktärernas jobb eller karriärer påminner om *FFVI*, i och med att de är förutbestämda. Till exempel kunde man lika gärna associerat färdigheten att kasta i *FFVII* med Cid som med Yuffie, vem som helst kunde ha använt sig av Throw Materia. I *FFIX* är det redan från början bestämt vem som har vilken färdighet och de kommer dessutom behålla dem under hela spelet, för att göra dem till unika individer. Steiner, som är en riddare, kommer vara mycket skicklig med sitt svärd och ha många försvarstekniker, men han kommer ha nytta av Zidanes otroliga fingerfärdighet när det behövs en tjuvaktig förmåga...

Skicklighet med föremål

Som i äldre *FF*-titlar använder man sig av ett system med föremål. Varje karaktär kan ha fyra föremål på sig – vapen, sköld, rustning och ett tillbehör. Detta är för att passa in med *FFIX*:s nya system där man kan ha en särskild skicklighet med ett särskilt föremål ("item ability"). Denna skicklighet får karaktären till en början endast genom att använda ett visst föremål. Men om







Steiner håller ett möte (vänster) medan Quina beundrar en svamp som befinner sig i fara (nedan).

karaktären tränar upp sin skicklighet tillräckligt kan de sedan ha kvar den själv och lämna föremålet till en annan karaktär.

Föremålets effektivitet kommer helt bero på vilken karaktär som har det i sin ägo. En magisk talisman kanske bara hjälper genom att höja HP med 10% om Eiko använder den, men samma föremål kan, till exempel, ge Steiner förmågan att göra motanfall under striderna. Att kunna använda rätt föremål på rätt person blir ännu en viktig del i strategin.

Magisystemet

Final Fantasy har alltid haft ett magisystem som baserats på motsatta element. Om man möter en Fire Demon kommer en Ice Storm Spell göra susen medan en Flame Spell inte alls skulle fungera bra, den skulle kanske till och med gynna fienden. I och med Vivis existens får vi förmodligen också återse den svarta och den vita magin. Enligt *FF*-tradition är svart magi aggressiv med sina heta eldklot, giftiga gasmoln och statusförändrande förtrollningar som Confusion. Utövare av vit magi kan antingen hela eller använda förtrollningar av defensiv eller läkande sort. Särskilda typer av rustningar och vapen hör ihop med särskilda typer av magier. En svart magiker kan alltså inte använda en prästs utrustning men kan till exempel använda en särskild giftdolk som en vit magiker inte kan ha.

”Steiner, som är en riddare, kommer vara mycket skicklig med sitt svärd, men han kommer ha nytta av Zidanes otroliga fingerfärdighet när det behövs en tjuvaktig förmåga...”

Den tredje sortens magi som dykt upp i spelen är kallelsemagi och det har bekräftats att monster som påkallats än en gång kommer att spela en viktig roll. Det är troligt att detta kommer leda till ”ihopsamlandet av mytologiska gudar” som vi sett med Materia, Guardian Forces och Espers.

När det kommer till längden på animationerna av påkallningarna är det ganska oklart. Det har pratats om att en tillbakagång från de smått extrema längderna på motsvarande animationer i *FFVIII* är välkommen och Square har lyssnat på vad folk sagt. Men Sakagachi har också insisterat på att ”man ska visa det som behövs, och det får ta sin tid.”







Små glimtar av Garnet (vänster) och Salamander (ovan).

CINEMA FANTASTIQUE

Squares animationsstudio på Hawaii fortsätter att jobba hårt med den kommande *Final Fantasy – The Movie*. Under ledning av Hironobu Sakaguchi håller manuset på att skrivas av två amerikanska författare, Jack Fletcher III och Al Reinert.

Innan ni blir alltför oroliga kan vi lugna er med att det är ett par relativt erfarna killar. Reinert har skrivit respektabla manus till *Apollo 13* och NASA:s rymddrama *From the earth to the moon*.

Fletcher har en bakgrund som röstskådespelare och regissör till en bunt kultförklarade tecknade filmer, allt från *Aeon Flux* till översättningar av anime som *Kiki's delivery service* och *Tenchi Muyo*. Dessutom kommer de att jobba med ett helt gäng av duktiga skådespelare; Ming-Na Wen, Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames, Peri Gilpin och Steve Buscemi kommer alla att låna ut sina röster till filmen.

Filmen kommer utspela sig år 2065 på Jorden, efter att stora krig skakat planeten. Filmens sägs kretsa kring ett par välkända teman: "kärlek, vänskap, drömmar, äventyr, liv och död". Men förvänta er inte att det utesluter ett par ordentliga krigsscener. Som varje episod av serien kommer *Final Fantasy – The Movie* ha en ny story, helt oberoende av tidigare delar och därmed slipper man regiproblemet med att göra film av ett spel.

Sony Pictures Entertainment har en lågmäld liten aptitretare på sin websida www.finalfantasy.com, där man då och då släpper nya tre sekunder långa klipp. Det mest imponerande klippet hittills visar en soldat som i full mundering teleporteras genom rymden för att materialiseras i ett ödelagt stadslandskap, med sin armé bakom sig. Fem minuters datagrafik kräver ungefär lika mycket arbete som det behövdes för att bygga Keopspyramiden, så ett releasedatum mer precist än "någon gång under 2001" får vi nog vänta på. Tyvärr.



Ögon. Rostiga bilar. Mörkerseende. Brinnande skepp på Orions axel. Det är upp till dig att försöka förstå Squares bilder

FINAL FANTASY – EN NY ERA

Det var alltså *Final Fantasy IX* – det sista *Final Fantasy* till PlayStation – men serien tar inte slut där. *FFX* och *FFXI* är redan i görningen och de kommer inte bara höra ihop med PlayStation2 utan också med en ny tjänst kallad Play Online, som Square planerar att ha färdig till våren 2001. Betaversioner som test ska dyka upp i Japan under hösten. Square delar ut en tidig version av *FFX* som en del av det paket med hårdvara som skickas ut till både PC- och PlayStation2-ägare som provar på tjänsten. *FFX* kommer i grund och botten vara ämnat för att en person ska spela det, men man kommer kunna koppla upp sig till Play Online-nätverket så att de deltagande kan upplysas om tips och strategier, ladda ner nya vapen och föremål eller bara sitta och chatta med andra spelare om taktiker på olika bossar. En slutgiltig version av *FFX* kommer sedan släppas någon gång under våren 2001.

Med *FFXI* har Square ännu större ambitioner. Det ska nämligen baseras helt på att spelas när man är uppkopplad. Målet är att kunna erbjuda en nätverksbaserad fantasivärld producerad bara genom förrenderad grafik. Fantasivärldens invånare ska bestå av de spelare som kopplat upp sig. Konceptkonsten och videodemon på Squares milleniumtillställning vittnade om en stil liknande *Ultima Online* eller *EverQuest*, med tre avlägsna spelare samlade vid ingången till en grotta. Med tanke på att

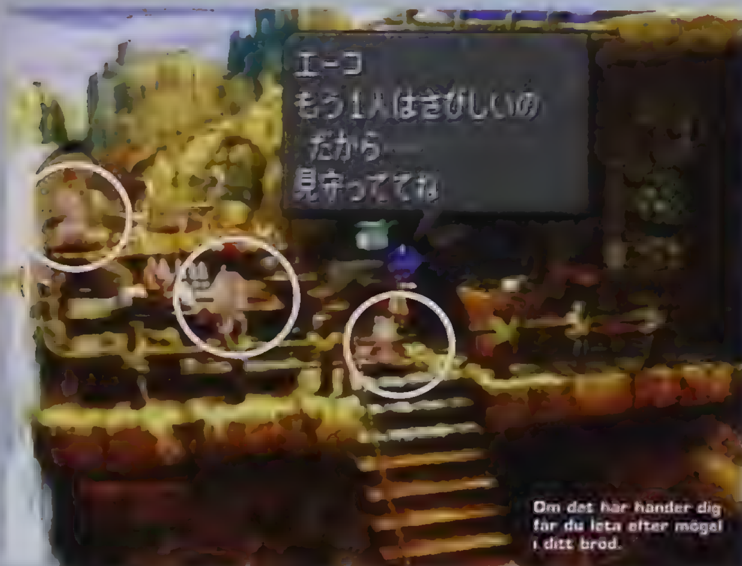
"Målet är att kunna erbjuda en nätverksbaserad fantasivärld producerad bara genom förrenderad grafik och invånarna ska bestå av de spelare som kopplat upp sig."

dialogen i spel som *Ultima Online* tenderar att inte vara särskilt sofistikerad kan man fråga sig hur Square ska lyckas behålla den där särskilda FF-känslan. (Ofta får man läsa rader som: "Who4 dud3 that gargyle wa5 totally haxord!! U WANT 2 BUY 99 CURE POTION???"). Men å andra sidan är man långt ifrån färdiga med spelet.

Play Online hoppas på att kunna erbjuda en service som har en rad olika saker, förutom spel, E-post, chat och webläsare. Daglig manga, musik och sport ska finnas tillgänglig och man kommer även kunna beställa hårdvara, mjukvara, filmer och merchandise. När man pratar om systemets potential för att skicka nyheter och höja medvetenheten bör man dock nämna att Sakaguchi sagt att han skulle vilja se det användas till färre passiva upplevelser. "En av mina drömmar är att uppföra en välgörenhet i denna 'låtsasvärld' och förlänga dess funktion från att bara vara kommunikativ." Framtiden närmar sig...

FINAL FANTASYS FAUNA 101

DEN OTÅLIGES GUIDE TILL SQUARES FINASTE SERIE



Om det här händer dig får du leta efter mögel i ditt bröd.

Varelse: Moogle
Sågs först: I Dorgas hus, *FFIII* (NES, 1990, Japan)
Vistas i: Moogle Forest, Grottorna i Narshe, Eikos hydda

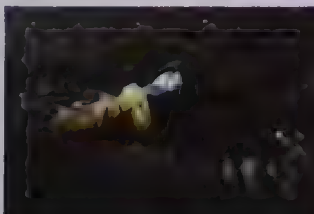
Vi har fortfarande inte sett till någon Chocobo, men Moogle är en annan art i serien, som nu återvänder i denna del nio. Det har gått tio år sedan de först dök upp som ett par stora, hånga affärsägare i *FFIII* (NES) och sedan dess har de dykt upp lite här och var. I *Seiken Densetsu* på Game Boy (känt för oss i väst som *Final Fantasy Adventure*) var de något otäckt som man kunde förvandlas till av en särskild fång. I *FFV* och *Secret of Mana* var de hopplösa offer som behövde hjälp. I *FFIX* ser vi för första gången en Moogle bland de spelbara karaktärerna.

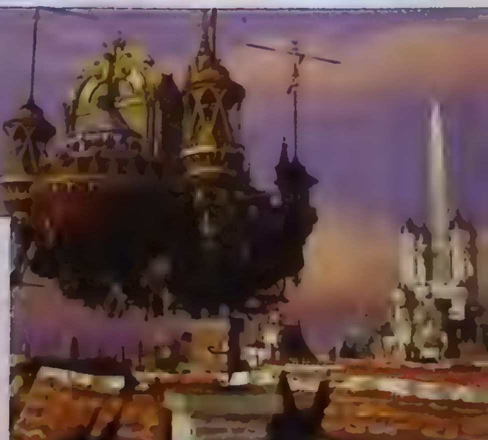
Förutom Furbyn finns det nog inget som lika väl som en Moogle illustrerar det ambivalenta i det som vuxna tycker är gulligt. Å ena sidan är de coola små varelser som aldrig skulle stå som prydnad ovanpå en dator eller hänga i en backspegel. Å andra sidan kan de ibland vara så där sliskigt, äckligt söta så att man börja tänka riktigt onda tankar. I *FFVII* lyckades man på ett smart sätt få med båda sidorna av dem.

Medan de "snowmoogs" som sågs åka i sina snowboardbanor var mer av ett smart litet internskämt så var *Mog House* arkadspelet snarare en ganska ironiskt flört med de sockersöta och mer barnsliga delarna av de japanska arkadhallarna. Bara så ni vet.



"Jag ger upp... jag kommer dö här..." står det i de japanska textrutorna när Vivi Ornitier mår som allra sämst (nedan).





JUNI

DATUM	TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Ej satt	Gauntlet Legends	Action	Konami
Ej satt	Speedball 2100	Sport	Vision Park
Ej satt	Vandal Hearts II	RPG	Konami
Ej satt	World Championship Snooker	Sport	Jack of all Games
Ej satt	World Touring Cars	Racing	Jack of all Games
01	Ridge Racer Type 4 Platinum	Racing	Egmont
02	Street Fighter EX 2 Plus	Beat ´em up	Vision Park
02	War Torn	Action	Bonnier Multimedia
07	Dragon Valour	RPG	Egmont
07	Legend of Legaia	RPG	Egmont
09	Alundra 2	RPG	Bonnier Multimedia
09	Caesar´s Palace	Gambling	Vision Park
09	Colin McRae Rally 2.0	Racing	Jack of all Games
09	Eve´s Space Adventures	Plattform	Jack of all Games
09	Lussan Nathorst´s Riding Star	Hästspel	Pan Interactive
09	Jerry McGrath Supercross 2000	Racing	K. E. Media
09	Toshinden 4	Beat ´em up	Vision Park
13	Baldur´s Gate	RPG	Bonnier Multimedia
13	Earthworm Jim 3D	Plattformsspel	Bonnier Multimedia
15	Saboteur	Okänd	Egmont
16	Beatmania European Edit	Musik	Konami
16	Hogs of War	Action	Infogrames
16	Martian Gothic: Unification	Action	Jack of all Games
21	Misadventures of Tron Bonne	Äventyr	Egmont
21	Terracon	Action	Egmont
21	Wacky Races	Racing	Infogrames
22	C & C Red Alert, Classic	Realtidsstrategi	EA Nordic
22	Jurassic Park: The Lost World, Classic	Action	EA Nordic
22	Need for Speed 5: Porsche 2000	Racing	EA Nordic
22	NHL Rock the Rink	Ishockey	EA Nordic
22	Populous the Beginning, Classic	Realtidsstrategi	EA Nordic
22	Sled Storm, Classic	Racing	EA Nordic
22	Small Soldiers, Classic	Action	EA Nordic
22	Street Skater, Classic	Skateboard	EA Nordic
23	Radikal Bikers	Racing	Infogrames
28	Disney World Racing	Racing	Egmont
28	In Cold Blood	Äventyr	Egmont
29	All Star Tennis 2000	Sport	Ubi Soft
30	NBA in the Zone 2000	Basket	Konami
30	Pocket Price PSX	Spelsamling (10 spel)	Pan Interactive
30	Silent Bomber	Action	Vision Park

JULI

Ej satt	Bishi Bashi Special	Samling	Konami
Ej satt	Mortal Kombat Special Forces	Beat ´em up	Konami
Ej satt	Nightmare Creatures 2	Action	Konami
Ej satt	Rampage through Time	Action	Konami
Ej satt	Suikoden II	RPG	Konami
Ej satt	Mike Tyson Boxing	Sport	Jack of all Games
06	Pool Palace Academy	Sport	Ubi Soft
07	Driver Platinum	Racing	Infogrames
07	Team Buddies	Action	Egmont
08	Infestation	Action	Ubi Soft
13	The Flintstones: Bedrock Bowling	Sport	Ubi Soft
14	Moho	Action	Jack of all Games
19	Destruction Derby Raw	Racing	
19	Syphon Filter Platinum	Action	Egmont
20	Gerry Lopez Surf Riders	Sport	Ubi Soft
28	Pocket Price PSX Cartoon Films	Underhållning	Pan Interactive

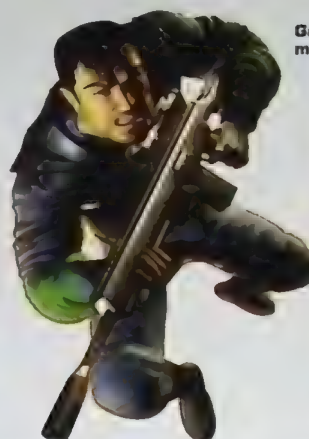
AUGUSTI

Ej satt	Premier League Manager 2001	Managerspel	EA Nordic
Ej satt	Premier League Stars 2001	Fotboll	EA Nordic
18	Sidney Equestriad	Sport	Pan Interactive

OBS! Eftersom Bonnier Multimedia lagt av med speldistribution (se nyhetssidorna) så är det oklart vilka som ska distribuera en del av spelen i denna lista. Där Bonnier Multimedia står som distributör ska du läsa "var tidigare Bonnier Multimedia – nuvarande distributör okänd". Detta kan tyvärr påverka lanseringen av dessa spel negativt, så bli inte förvånad om dessa spel blir mer försenade än vanligt.

Electronic Arts Classic-spel är ungefär samma sak som ett Platinum-spel, det vill säga nyutgåvor av halvgamla spel till budgetpris.

Redaktörens kommentar: Augusti är av gammal hävd den riktiga sommartorkan när det gäller spel. De flesta utgivare lägger ut spelen i juli eller september, men undviker augusti. Så se till att bunkra upp med riktigt många bra spel så här i början av sommaren!



Gabriel Logan ligger kvar på en stadig förstaplats med sitt actionspel *Syphon Filter 2.*



Ny på svenska speltoppen den här veckan är Dan Fortesque i sitt actionäventyr *MediEvil 2.*

SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 22 2000

PLAYSTATION

PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	1	4	Syphon Filter 2	Egmont
2	5	14	Gran Turismo 2	Egmont
3	4	6	F1 2000	EA Nordic
4	2	4	SaGa Frontier 2	Egmont
5	NY	–	MediEvil 2	Egmont
6	7	2	Star Ocean: The 2nd Story	Egmont
7	3	10	Resident Evil 3	Egmont
8	NY	–	Euro 2000	EA Nordic
9	ÅT	14	Tony Hawk´s Skateboarding	IQ Media
10	ÅT	2	Fear Effect	Egmont

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varje vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.

JAPANTOPPEN VECKA 22 2000

PLAYSTATION

	TITEL	PLATTFORM
1	Mega Man Legends 2	PS
2	Kirby Star 64	N64
3	Yugioh Monster Capsule	GB
4	Tekken Tag Tournament	PS2
5	Marvel vs Capcom 2 New Age	DC
6	Dancing Stage feat. Dreams	PS
7	Powerful Kun Pocket 2	GB
8	Dead or Alive 2	PS2
9	Wizardry Dimgul	PS
10	Wario Land 3	GB
11	Ridge Racer V	PS2
12	Pocket Monster Silver	GB
13	Kessen	PS2
14	Golf Paradise	PS2
15	Gradius III & IV Revival	PS2
16	Raycrisis	PS
17	Pocket Monster Gold	GB
18	Muscular Ranking vol. 2	PS
19	Mobile Suit Gundam Giren	PS
20	The Typing of the Dead	DC

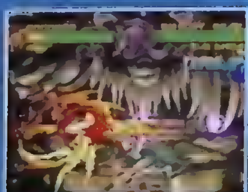
Japantoppen baseras på Famitsu Weeklys sammanställning av mjukvaruförsäljningen i Japan. Listan publiceras varannan vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.

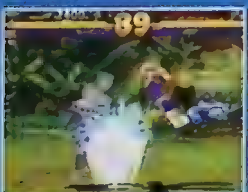
BETYGSKALA

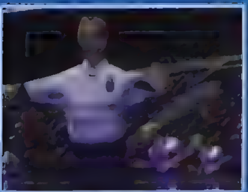
- **10** Den gyllene tian utdelas [illegible] PlayStation-spelen.
- **9** [illegible] tet [illegible] rekommenderas till [illegible] spelare
- **8** Väldigt bra. Ett måste för [illegible] spelgenren.
- **7** Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
- **6** Godkänt, men med en del [illegible]
- **5** Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
- **4** Underkänt på en eller flera [illegible] rekommenderar.
- **3** Banska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
- **2** Riktigt dåligt. Försök att [illegible] genren.
- **1** Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

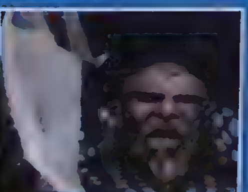
RECENSIONER


NFS: Porsche Challenge


Guilty Gear


Street Fighter EX2 Plus


Euro 2000


Crusaders of Might and Magic


F1 Racing Championship

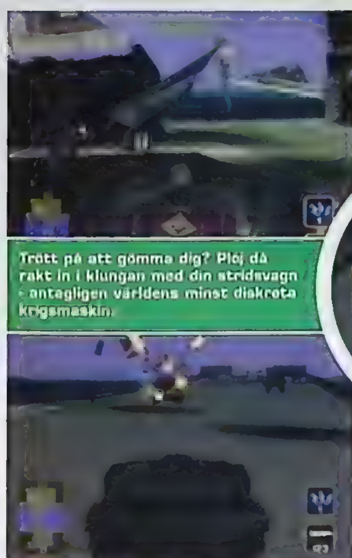
MÅNADENS SPEL



Vad får man om man blandar Wipeout med *Gran Turismo?* Jo, *N-Gen Racing*, som är både häftigt och snyggt. Och det blir ju knappast sämre av att man kan flyga Draken, Viggen och JAS!



Everybody's Golf 2

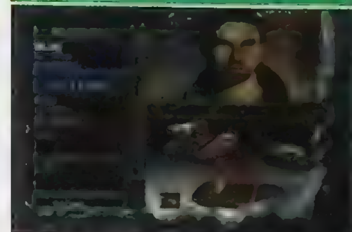


Trött på att gömma dig? Plöj då rakt in i klungan med din stridsvagn - antagligen världens minst diskreta krigsmaskin.





Efter att ha tillbringat en dag med att se manligt hård ut får man allt ta och koppla av och kamma håret på bröstet.



SLAKT OCH ÄNNU MERA SLAKT - VÄLKOMMEN TILL *GLOBAL ASSAULT*...



Battletanx: Global Assault

”Kör stridsvagnar, samla power-ups och spräng saker”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TWISTED METAL: WORLD TOUR

Numera ganska gammalt, men fortfarande fullt med detaljer och tuff action

Låt oss prata spelhandlingar. Oftast är dessa påklistrade, livlösa saker med inget annat syfte än att ge ett spel en sorts grund att stå på. Med detta i åtanke är *Battletanx: Global Assault* ett strålande exempel på hur otroligt korkad ett spels handling kan vara. En postapokalyptisk värld där 99,9% av alla kvinnor har utplånats låter kanske bra i vissa puckons öron, men dessa puckon borde i sin tur utplånas.

Trots sin smaklösa och skrattretande story, är *Global Assault* faktiskt riktigt kul. Idén är lika enkel som man hoppats på - kör stridsvagnar, samla power-ups, spräng saker. Här är det inte mycket strategi och taktik i vägen. Man kastas rakt in i en värld full av stridsvagnar, vapen och röj, vilket i det här fallet är bra. Längst in i spelet finns en kampanj som tar oss jorden runt via en rad uppdrag. I början har man inte mycket att välja på vad gäller utrustning, men allteftersom uppdragen utförs får man tillgång till mer specialiserade stridsvagnar. En Hover Tank kan till exempel glida i sidled, vilket gör att man kan skjuta på fienden och samtidigt undvika moteld.

Fordonen skiljer sig vad gäller tålighet, vapen och hastighet. En vagn som Goliath är väldigt stryktålig och kan skjuta rejäla projektiler, men den rör sig med en snigels hastighet, till skillnad från en vagn som heter Moto och som måste vara den smidigaste kärran man kan få tag på - men en enda träff från Goliath får den att tacka för sig.

För att kunna hålla sig kvar i spelet måste man samla på tankpoletter - dör man kostar det runt tio sådana att köpa sig en ny vagn. Tar poletterna slut, tar även spelet slut. Det hela är ganska simpelt, men spelet är gjort på ett så pass snyggt sätt att det är en fröjd att spela.

Det är snyggt att se på och spelmotorn hanterar med enkelhet allt som försiggår på skärmen. Man kommer på sig med att strunta i sina uppdrag för att av ren blodtörst istället ge sig in i långa strider på jakt efter power-ups.

Om man är ute efter något mindre krävande finns här förutom kampanjen ytterligare sex spellägen, och alla kan spelas av flera spelare.

Men trots allt detta blir dock *Battletanx* lite för tjatigt efter ett tag. Efter att ha sprängt en massa stridsvagnar längtar man efter något nytt. Men så länge det varar är det här spelet hur kul som helst. ■

Al Bickham

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Mjuk, skarp och snabb	8
SPELBARHET:	Destruktionsorgier och inte mycket annat	7
LIVSLÄNGD:	Till slut blir det lite väl tjatigt	6

TOTALT
Det är något med *Battletanx* destruktionsorgier som skänker en ljuv känsla av tillfredställelse, men förvänta er inte mycket annat. Detta är kortvarigt, men vildsint och kul.

7 AV 10

SLÅ EN STRIKE I HEMMETS LUGNA VRÅ



Brunswick Circuit Pro Bowling 2



Här behöver man inte träna först. Det är faktiskt svårare att missa käglorna än att träffa dem.

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	THQ
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Bowling
DISTRIBUTÖR:	Jack Of All Games
ANTAL SPELARE:	1–8

När det gäller att återskapa all "spänning" bowling kan frambringa, är *Pro Bowling 2* skrämmande bra på det. Precis som i verkligheten får man vänta en evighet på sin tur, strula med poängberäkningen, se andra skutta av glädje när de gör en strike, och faktiskt få skicka iväg klotet själv emellanåt. Allt som saknas är de stirrande ungarna som hänger vid arkadspelen.

För att vara ärlig, så anstränger sig *Brunswick Circuit Pro Bowling 2* verkligen. Det går upp i brygga för att imponera med en massa användarvänliga alternativ, man kan bygga sin egen spelare och ordna och dona med hans eller hennes skickligheter. Men allt är förgäves, eftersom själva spelet är så otroligt råtrist.

Det största problemet ligger i kontrollernas användargränssnitt, vilket ser ut som ett dussintal golfspel har gjort tidigare. *Pro Bowling 2* använder sig av en mätare som visar skottens kraft och rotation, precis som i *PGA Tour* och liknande. Resultatet är att efter att man spelat i en timme eller så, återstår inga som helst överraskningar, och man är redan en mästare. ■

Steve Merrett



PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Stel animering, trista banor, tråiga bowlare	4
SPELBARHET:	Förutsägbart, tråkigt och extremt begränsat	4
LIVSLÄNGD:	De begränsade kontrollerna dödar den	3

TOTALT Vissa sporter gör sig bara inte som TV-spel. I och för sig är bowling inte så häftigt annars heller, men här läggs tyngdpunkten på att vänta på sin tur och den skicklighet som krävs i verkligheten har man skippat.

3 AV 10

SKAPA DINA EGNA TASKIGA KARAKTÄRER



Fighter Maker



Det här ser inte ens kul ut. Totalt bortkastad tid.

FAKTARUTA

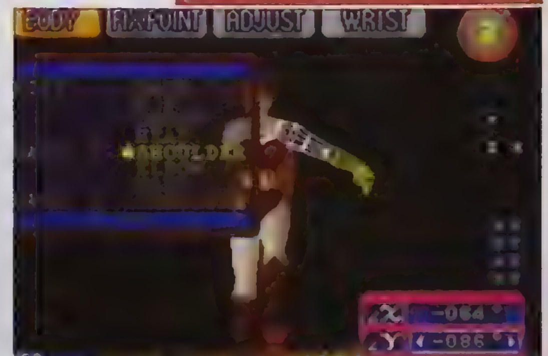
UTGIVARE:	Virgin
UTVECKLARE:	ASCI
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Beat 'en up
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1–2

Du har troligen inte sett till dem tidigare, men ASCII har släppt sådana här spelbyggarspel - i Japan kallas de Dezaemon - i åratal. Det har kommit designerpaket för rollspel, skjutspel, och nu är det dags för fightingspel. Jajamen, *Fighter Maker* lockar med att låta oss bygga den perfekta 3D-fighting-maskinen.

...fast egentligen inte. För man kan inte hitta på och bygga upp sina egna karaktärer. Det går inte ens att ändra kropp och färger. Vad man istället sysselsätts med är att ta en av 20 existerande figurer och sedan ägna många timmar åt att redigera dennes attackanimeringar. Detta innebär mycket trixande med menyer och rutmönstrade kroppsdelar för att få till något som med lite god vilja kan liknas vid ett knytnävsslag.

Det största problemet med *Fighter Maker* är att det är baserat på en gammal och osofistikerad spelmotor som inte är mycket att ha. Så när man väl färdigställt sina karaktärer finns det ingen orsak att spela med dem. ■

Zy Nicholson



PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Hallå, det är DITT fel om animeringen är taskig	5
SPELBARHET:	Ännu ett halvdant fightingspel, men som det går att trixa med	4
LIVSLÄNGD:	Inte ens en åttondedel så intressant som det låter	2

TOTALT Beklagar, men inget man kan snickra ihop i *Fighter Maker* leder till en karriär som spelutvecklare. Om det nu är så enkelt att skapa beat 'em ups, varför finns det bara en handfull som är bra?

3 AV 10

Time Trial låter dig möta ett plan som kör i motsatt riktning. Din chans att sätta nya rekord för varvtiderna.

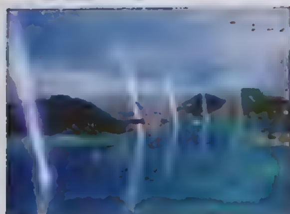






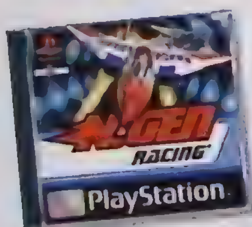
Varning! Gör en snäv sväng om du vill undvika att få en missil i baken







INTE SÅ MYCKET *GRAN TURISMO* MED JETMOTORER SOM *WIPEOUT* MED VINGAR



N-Gen Racing

Ha servetterna till hands. När efterbrännkammaren tänds

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Curly Monsters
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WIPEOUT

Det ultimata futuristiska racingspelet med möjlighet till två spelare.

Känslan av att få bröstkorgen upptryck mot hakan är mäktig. Särskilt om orsaken till det hela är ett metalliskt blänkande spjut som just passerat ljudvallen. Jetplan är nämligen tillräckligt kraftfulla för att kunna flytta runt på dina inre organ även om du bara står på backen och ser på. Man skulle kunna tro att upplägget föranleder mängder med spel på temat, nog för att fylla flera hangarer till bredden. Men icke. Överraskande nog har *N-Gen Racing*, med undantag för *Plane Crazy*, himlen för sig själv.

Utmaningen ligger i att styra ett jetplan genom smala dalgångar, fyllda med uppgraderingar och kontrollers. Till skillnad från en flygsimulator, där du kan flyga dit du vill, måste du här följa en utstakad bana. Gör du inte det och missar två kontroller blir du diskvalificerad. För att inte tala om alla bitska kommentarer i baren senare på officersmässen. Knepet är att flyga nära marken. Ju närmare du flyger desto snabbare går det. Det ännu bättre knepet är att plocka alla uppgraderingar och flyga ännu snabbare. Ha servetterna till hands. När efterbrännkammaren tänds kommer näsblodet att rinna.

Låter ganska klart och enkelt. Varför snackas det då om så mycket om denna "*GT* med jetmotorer". Tja, i *N-Gen* mode kan du köpa plan, modifiera dem och tävla om pengar. Vinn ett par tävlingar och du kan byta ut ditt slitna skolflygplan mot ett Mirage eller en Jaguar med extrautrustning.

Även om du bara skymtar en snutt av *N-Gens* scenario susandes förbi under dig strax innan du girar 180° och doppar vingen kommer det att bli uppenbart att detta är ytterligare ett spel från personerna bakom *WipEout*. Precis som i originalet med de magnetiska kälkarna är bandesignen ordentligt lurig. Du tvingas konstant kasta dig från det ena hållet till det andra i dina försök att undvika pyloner, broar och bergväggar. Lyckligtvis är *N-Gen* mer förlåtande än någon av sina föregångare. Du kan studsa mot träd och få en missil rakt upp i avgasröret och fortfarande hinna till nästa kontroll, där du förhoppningsvis får en efterlängtad och välbehövlig uppsnyggning.



Sa vi missil? Självklart, vilket stridsplan skulle vara komplett utan kanoner, raketer och missiler som man kan fyra av mot motståndare som på egen risk hamnar i din väg? Inte våra i alla fall. Allt eftersom du kliver upp i nivåerna blir dina motståndare mer stridslystna och bättre beväpnade. När missilerna stryker tätt förbi och motståndarna ständigt försöker utnyttja dina misstag kommer du snart att önska att du satt i trygghet i ditt gamla skolflygplan.

Att skaffa sig häftigare plan är inte bara bra för egot, det är även ett måste om du vill kunna vinna kommande klasser. Ännu mer här än i *Ridge Racer* och *Gran Turismo*. Självklart är det en viss känsla att ratta ett Harrierplan, men du måste förtjäna det. Hungern efter pengar är vad som kommer driva dig att delta i alla





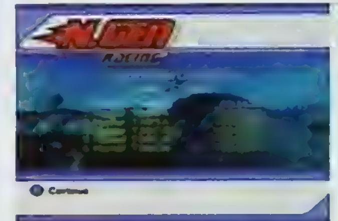
N-Gens banor vaknar till liv när solen går ner. Ljuset som reflekterar och lanternorna som lyser är underbara. Glöm inte bort att hålla ögonen på banan.

HUR MAN...

FIXAR ETT HÄFTIGARE PLAN



Vill du skaffa dig ett skinande nytt stridsflygplan kommer du behöva tjäna pengar genom att vinna tävlingar.



I mästerskapet finns de stora pengarna, men klubbtävlingarna låter dig tävla mot ett jämnt startfält.



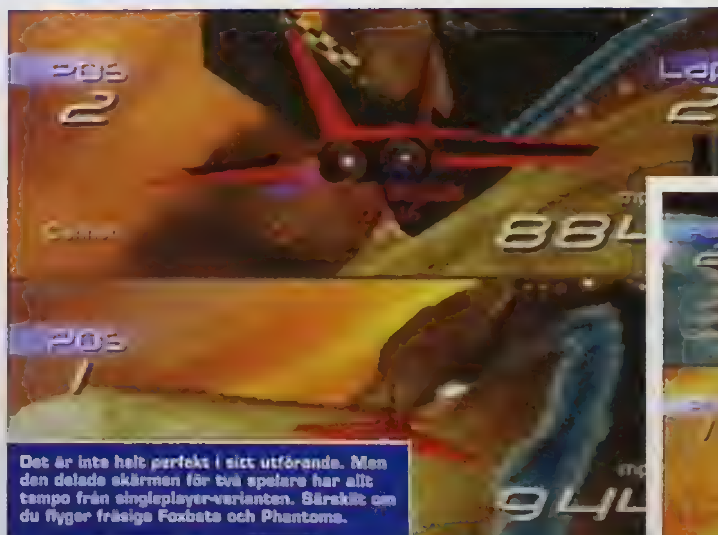
Tadaa! Du har tjänat tillräckligt mycket pengar för det ska räcka till ett Viggen med extra sting.

kommer näsblodet att rinna.

möjliga klubbtävlingar, försök och utmaningar. Allt för att bygga upp din skicklighet så att du blir redo att flyga de riktigt snabba jetplanen.

Den sköna himlen fläckas endast av ett par enstaka duniga moln. Ha mer än två plan samtidigt på skärmen och du kommer märka hur allting går långsammare. Allt i takt med att ditt PlayStation svettas blod för att hänga med i att rita upp dalgången som hastigt närmar sig. Att ha två plan på skärmen är en prestation i sig. För det mesta flyger du solo eftersom fältet ofta är väl spritt. Även om de flesta banor ser snudd på fantastiska ut (särskilt om natten) finns en känsla av repetition i de texturer som bygger upp de kala landskapen. Inte särskilt upphetsande. Det lustiga är då att du knappt kommer ha tid att upptäcka *N-Gens* små skönhetsfläckar. Du kommer att ha händerna fulla med att hinna till kontroller, svepa över berg och undvika att hastigt och olustigt gå upp i rök. ■

Pete Wilton



Det är inte helt perfekt i sitt utförande. Men den delade skärmen för två spelare har allt tempo från singleplayer-varianten. Särskilt om du flyger fräsiga Foxbats och Phantoms.



SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

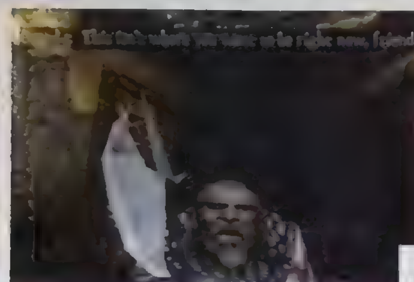
■ GRAFIK:	Fräscht, snyggt och tekniskt fulländat	9
■ SPELBARHET:	Beroendeframkallande flyguppvisning som kan bli frustrerande	8
■ LIVSLÄNGD:	Fyra klasser och mängder med tävlingar att delta i	8

■ TOTALT
Precis som för *Wipeout* handlar det om ett spel som kräver såväl koncentration som tålamod. Nå nya höjder i överljudsfart. Kom bara inte hit och gråt när ditt plan smulas sönder i över 1300 km/h.

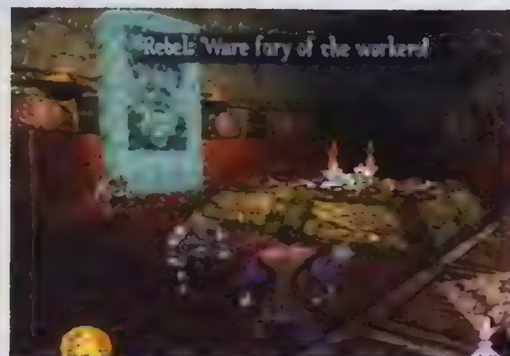
8 AV 10











Akta dig för hemskheterna i slottet. Först måste du ta dig an det dåligt animerade skelettet utan huvud och sedan... den helt misslyckade klotbästen! NEEEEEEJ!

För sent! Thordak kunde inte hjälpa det, och det uppenbara skämtet om för mycket ansiktshår och den otillräckliga längden slank ur honom. Hans öde var beseglat.

MAGI, VISST, MEN MER JOE LABERO ÄN MERLIN



Crusaders Of Might And Magic

"Man löser små gåtor och dödar elakingar"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	RPG/action
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN
Denna mörka titel bör stilla din hunger.

M*ight and Magic*-klanen har hoppat omkring i datorspelsvärlden i mer än ett decennium nu, på en mängd olika plattformar, för att hålla sitt fantasy-klichéer vid liv. Detta är det första försöket till ett lite mer actionbetonat spel än det sedvanliga RPG/strategikonceptet. Jämför man med de mediokra föregångarna i serien så är *Crusaders of MAM* på sätt och vis en framgång. På sätt och vis.

Spelet innehåller en massa rollspelselement som är utspridda i ett tredjepersons actionäventyr av den vanliga sorten. Vår hjälte kontrolleras på ungefär samma sätt som Lara Croft och han får chansen att springa i korridorer och hoppa över klyftor. Du har dock – istället för ett normalt inventarium – något som snarare verkar höra hemma i *Final Fantasy*. Flera skärmbilder fyllda av artefakter och prylar som du samlar på dig under spelets gång, och dessa kan du mixtra med precis som du vill.

Det finns också ett erfarenhetssystem som gör att du kan förbättra dina egenskaper genom övning. Förutom att din hjälte har en "level" som visar hans generella kompetensnivå, så kan han också specialisera sig i olika kategorier. Om du till exempel alltid använder din stridsklubba för att ha ihjäl dina fiender och inte bryr dig om att kasta trollformler, så kommer din magiska kompetens att vara betydligt sämre än dina stridsfärdigheter.

Så springer man omkring och löser små gåtor, dödar elakingar och förbättrar sin karaktär. Det är som ett *Tomb Raider* med universitetsexamen. Det låter väl inte som någon dum idé, eller hur? Det är faktiskt en lysande idé! Synd bara att det är utfört på ett nästan makalöst inkompetent sätt.

Striderna känns särskilt onaturliga. Att använda avståndsvapen känns så klumpigt att man bara står still och väntar på att motståndaren ska komma fram till en, så att man sedan kan börja slåss. Om det inte är så att de har ett avståndsvapen, då springer man fram till dem och börjar sedan slåss. Knappast det mest atletiska, smidigaste eller intressantaste system vi sett.

Men sämst av allt är dock nivådesignen, som gör sitt bästa för att tänja på områden, där ingenting egentligen händer, till stora, tomma utrymmen. Återigen har realismen brutalt slaktat det lilla lamm som kallas spelbarhet. Man kan bli vegetarian för mindre. ■

Kieron Gillen

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Kantig och väldigt alldaglig	5
SPELBARHET:	Massor av valmöjligheter.	4
LIVSLÄNGD:	Tja, det känns som om det tar en evighet	7

TOTALT
Om det här med äventyrande verkligen var så här trist, skulle alla hjältar stanna hemma istället och bli bönder. Idén är inte dålig, den är bara extremt dåligt genomförd. Håll dig till *Tomb Raider* eller *Soul Reaver*.

4 AV 10

Att få till stötarna kan vara ganska knepigt, men som tur är finns ett praktiskt träningsavsnitt som ger dig riktlinjer.







Cueball erbjuder också vanlig biljard, dart, dam, det klassiska *Dropzone* och en enarmad bandit. En stor stark tack...



INGA PUBAR DÄR DU BOR? DÅ ÄR DET BARA ATT STANNA HEMMA



Jimmy Whites 2: Cueball

"Inget spel är mer generöst än *Jimmy White's 2 Cueball*"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Virgin
UTVECKLARE:	Awesome Developments
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Snooker
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WORLD CHAMP SNOOKER

Det perfekta PlayStation-spelet en regnig söndagseftermiddag

Är det någon release av *Virtua Bar Tap* på gång? *Actua Kebab? NHL Off-Your-Face 2000?* Det finns helt enkelt vissa saker som inte fungerar på PlayStation, och trots Awesomes utvecklare Archer Macleans beundransvärda insatser, så kan vi konstatera att snooker definitivt är en av dessa.

Om du inte tror oss, prova då att göra följande experiment:

1) Gå till en snookerhall med en sjörövarlapp för ögat och försök spela snooker. Det är inte lätt i 2D, eller hur?

2) Gå till en snookerhall med en sjörövarlapp för ögat, men ta med dig en polare den här gången.

3) Ha kvar lappen för ögat, och se till att din polare tar kön.

4) Positionera honom för stöten.

5) Flytta spetsen av kön för att visa hur mycket skruv du vill ha på bollen och dra sedan tillbaka kön för att visa hur hårt du vill att han ska stöta. En helt ny erfarenhet, visst, men det är inte riktigt cricket. Eller snooker eller...

Detta experiment visar att *Jimmy White's 2: Cueball* inte är snooker på PlayStation på samma sätt som *FIFA* är fotboll på PlayStation. Det är nästan som en helt ny sport. Eftersom vi är ganska vassa på biljard här på PSM, så vet vi att man måste glömma allt man lärt sig och sedan lära sig på nytt, om man ska bli bättre än patetisk i *Cueball*.

Lyckligtvis finns praktisk vägledning i träningsavsnitten, som visar var alla bollar kommer att hamna när du stöter. Det är till stor hjälp att få kontroll över vinklarna när man konfronteras med ett bord i pseudo-3D som visas på en platt TV. Men det känns fortfarande långt ifrån naturligt när man försöker lista ut hur hårt man ska stöta, varför man inte kan variera skruvarna på det sätt man vill, hur överdrivet exakt fysiken är och var den vita bollen kommer att hamna. (Och orkar man verkligen flytta runt kameran långsamt för att se vilken kula man ska ta härnäst i alla fall?)

Om du verkligen vill syssla med snooker hemma så finns det inget spel som är mer generöst än *Jimmy White's 2*. Här finns inte bara det fullskaliga snookerbordet, utan också ett vanligt biljardbord där man själv kan bestämma reglerna, en darttavla, ett damspel, ett arkadspel som heter *Dropzone* (det är ungefär som *Defender* och det är ganska bra) och en meningslös enarmad bandit. Tyvärr gör den konstiga köhanteringen att spelet känns mycket tveksamt. ■ **Steve Owen**

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Knappast så att man höjer på ögonbrynen	5
SPELBARHET:	Massor av olika aktiviteter , men inte mycket skoj	4
LIVSLÄNGD:	Du måste vara ensamvarg och regelmässigt undvika pubar	6

TOTALT
Trots den mängd pubspel som erbjuds, den tekniska exaktheten och den felfria presentationen, så är snooker en alldeles för långsam sport för att riktigt fungera på PlayStation.

5 AV 10

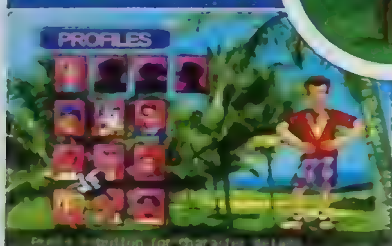




Bonusklubbor och golfbollar kan användas för att förbättra ditt spel om du tycker det går dåligt





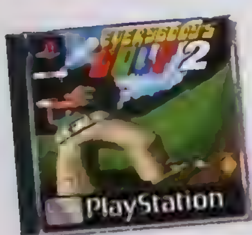




Hur långt du når med dina utslag beror inte bara på hur pass duktig du är på att trycka vid rätt tidpunkt. Det beror också på vilken karaktär du valt.



OAVSETT ÅLDER, STORLEK ELLER RELIGION – DET HÄR ÄR GOLFSPELET FÖR DIG



Everybody's Golf 2

"Det har alla finesser från andra spel, men det sker med en

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Clap Hanz
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

EVERYBODY'S GOLF

Föregångaren är den enda utmanaren när det gäller underhållningsvärdet

Det finns ingen PGA-licens med i bilden, inga hyllningar till kändisar och absolut inga spelare som lånat ut sig till själva till spelet. Vad är det då som gör *Everybody's Golf* till det kanske bästa golfspelet till PlayStation? Det handlar om spelbarhet, kära vänner. En liten detalj som ofta förbises av utvecklare som kämpar med spel i skuggan av en välkänd licens. Teamet bakom *Everybody's Golf* ska ha mycket beröm för att inte ens låtsas att deras spelare är realistiska. Varför ta rollen som Tiger Woods eller Nick Rivaldo när du istället kan spela med karaktärer som Rocco, Dottie och Cerdik på din runda. Var och en med sina egna unika särdrag och stilar.

Till en början kan du bara välja mellan tre olika karaktärer. Genom att utmana och vinna över högre rankade spelare kan du överta deras identiteter istället. Lätt till en början. När du så småningom börjar ge dig på superspelare, som den robotliknande Mason, kommer du upptäcka att det inte längre räcker med att gå på par. Det finns också ett antal dolda karaktärer att få fram. Däribland Sweet Tooth, clownen från Twisted Metal, och en hoper andra b-listade spelkaraktärer. Det finns allt som allt 13 olika figurer i spelet. Den stegrande svårighetsgraden fungerar som en utmärkt inlärningskurva i singleplayer mode. Valet mellan de olika karaktärerna när du spelar i multiplayer fungerar å sin sida som ett smart handikappsystem.

Kontrollen känns igen från andra golfspel. Den utnyttjar samma treklickssystem när du slår och ett hårkors för att styra skruven. Tillgängligheten är *EG2s* stora styrka. Det har alla finesser från andra spel, men det sker med en lättsammare och vänligare ton. *Everybody's Golf 2* är din kompis bland golfspelen. Det är svårt att låta bli att stanna till för en kort visit. Mer troligt är också att du kommer fastna och inte komma loss förrän sent in på småtimmarna. Särskilt om ni är ett par stycken framför skärmen. Spelet innehåller även ett antal stereotyper, som hämtade från din lokala pub. Den långbenta blondinen, den knubbiga flintisen och killen med Karl Alfred-armar.

Att spela golf med dessa typer är ett rent nöje. Alla sex banor är väldesignade och med det omväxlande vädret kommer de att förbli en utmaning ett bra tag framöver. Animeringarna av karaktärerna – även om du aldrig kommer att få se dem i en instruktionsvideo – kommer att locka fram både ett och annat skratt. När många golfspel snabbt blir tjatiga i Single Player-mode kommer *Everybody's Golf 2* inte att släppa greppet om dig så lätt.





Något du inte ser varje dag på proffstouren. Spontana och skamlösa glädjeyttringar efter en bra putt.




Ständigt nya kameravinklar under repriserna ger en känsla av tv-sändning.

lättsammare och vänligare ton"

Genom att belöna dina framgångar med en bredd av priser kommer du sitta som förtrollad. Nya bollar ger dig bättre precision och längd, kommentatorerna laddar upp med nya friska tag och de spegelvända banorna bokstavligen dubblar din valuta för dina pengarna.

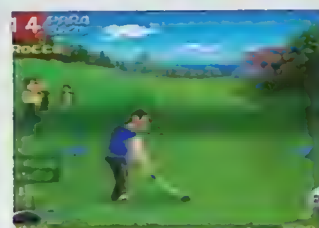
Frånsett den glättiga ytan finns det en god portion utmaning i spelet. I stort sett all statistik kan sparas på minneskortet tillsammans med repriser av dina mest minnesvärda slag. *Everybody's Golf 2* är golfspelens motsvarighet till det superba *Anna Kournikova's Smash Court Tennis.* Lätt att komma in i och med en genomtänkt inlämingskurva . Det bästa av allt är att det är stört omöjligt att släppa ifrån sig innan man vunnit allt, fått alla uppgraderingar och krossat alla sina kompisar. Minst två gånger. ■ **Justin Calvert**

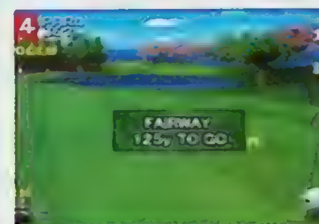


Sir Dan Fortesque från *MediEvil* är en av flera bonuskaraktärer som du kommer vilja slå.

HUR MAN...

SLÅR EN EAGLE PÅ 14:E HÅLET


Genom att välja en stark karaktär som Rocco slår du bollen så långt du vill. Glöm inte bort vilket håll det blåser åt



När det endast återstår 125 yards är det ganska lätt att nå greenen med en järnklubba. Kolla vinden och skruva bollen en aning.


Med lite tur stannar bollen bara ett par decimeter från hålet. Men det bästa av allt, kommer du ihåg att du skruvade bollen?


Helt okontrollerat börjar bollen att brinna och sätter fart mot hålet. Inte så verklighetstroget kanske, men det blir en eagle.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Inte världsbäst, men färgglatt och rent	7
■ SPELBARHET:	Lätt att spela, svårt att bemästra, omöjligt att släppa ifrån sig	9
■ LIVSLÄNGD:	Lika beroendeframkallande som i verkliga livet	9

■ TOTALT
Det mest passande namnet på ett spel någonsin. *Everybody's Golf 2* är ett måste för alla seriösa golffans, mini-golfare, fanatiska sektedare och annat löst folk.

9 AV 10






Avsaknaden av kommentatorer och synliga skador på bilarna är symptom på att det inte har lagts ner så mycket möda på presentationen av *F1 Racing Championship.*



Spelkontrollen är en av de bästa och snabbaste på marknaden, och skärmuppdateringen är suverän.



UBI SOFTS F1-RACER HAR GASEN I BOTTEN, MEN BEHÖVER LACKERAS OM...



F1 Racing Championship

”Den hastighet bilarna tar kurvorna med är imponerande”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Ubi Soft
RELEASEDATUM:	April
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

F1 2000
En racer med bra spelkontroll kombinerad med snygg grafik

F*1-racing* har nästan blivit en egen genre, och under årens lopp har genren utvecklats mycket. Det är Psygnosis som sätter standarden med sina ojämna, årliga *Formula One*-spel, och turen har nu kommit till det strålande *F1 2000* från EA. Ubi Softs spel är en av FIA godkänd uppföljare till *Monaco Grand Prix* och det är också den första riktiga rivalen till EA:s spel. Det får en ganska bra start och kan utan tvekan konkurrera med de andra spelen när det gäller spelkontroll och spelbarhet. Tyvärr missar spelet helt de små detaljer som gör *F1 2000* till en total Grand Prix-upplevelse, så bensinen tar slut innan spelet når mållinjen.

Om ett racingspels främsta uppgift är att förmedla känslan av fart, så kan *F1 Racing Championship* vara stolt. Den hastighet bilarna tar kurvorna med och kommer upp i på rakstråckorna är imponerande, och visar också att spelkontrollen är av ypperlig kvalitet. F1 är dock mycket mer än bara bilkörning – det är hela cirkusen runt omkring också, och det är här Ubi Softs spel inte räcker till. Det enda man hör på banan är motorns monotona malande och ett underligt pipande ljud, som antingen är en föga imponerad publikskara eller några duvor som följer loppet. Att kommentatorer saknas understryker bara den mediokra ljudkvaliteten, och ger verkligen ett avskalat intryck.

Den spartanska presentationen är ett genomgående drag för hela *Racing Championship*, och bidrar till att ge ett ganska trevligt spel ett föråldrat utseende. Det mest oförlåtliga i spelet är att man inte kan se de skador som bilarna får vid en kollision. De obligatoriska ljuseffekterna är också mycket sparsamma, och när de väl tittar fram, så känns det nästan som om de är i vägen. Detta kanske låter som triviala detaljer, men *F1 Racing Championship* har blivit varvat flera gånger när det gäller presentationen – och denna nonchalans inför utseendet gör att denna i övrigt mycket spelbara racer blir lidande.

Formel 1 är en glamourös sport, men denna känsla lyckas inte *F1 Racing Championship* alls förmedla. Spelet har alla spelvarianter man kan förvänta sig – arkad, säsong, träning – men detta är knappast något nytt och visar snarare på en avsaknad av originalitet hos Ubi Soft. Således blir *F1 Racing Championship* ett lite tråkigt spel – särskilt när vi jämför det med *F1 2000* som erbjuder allt och lite till.

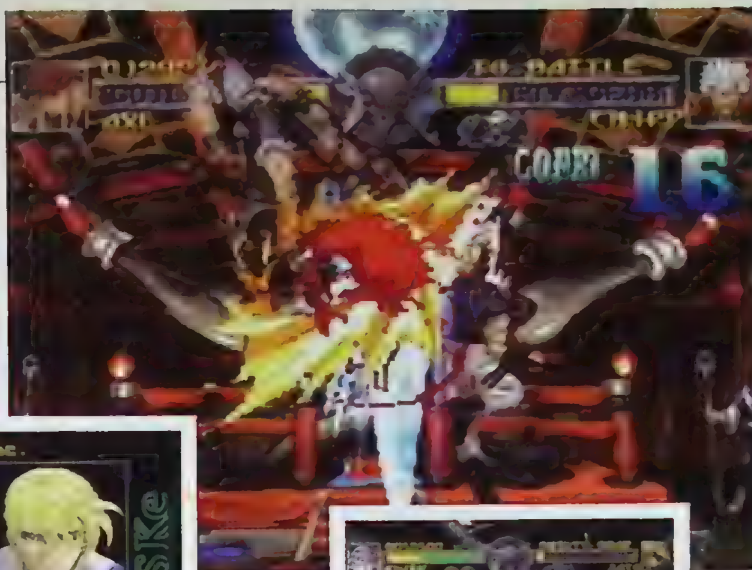
Steve Merrett

Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Det går snabbt, men är lite färglöst	6
SPELBARHET:	Bra spelkontroll och svåra banor	7
LIVSLÄNGD:	Ganska kul, men saknar det där lilla extra	7

TOTALT
Ett bra spel som lider av den slappa presentationen och bristen på kommentatorer samt synliga kollisionsskador. De dåliga ljudeffekterna och de trista menyerna gör att det inte känns så spännande som *F1* faktiskt är.

7 AV 10

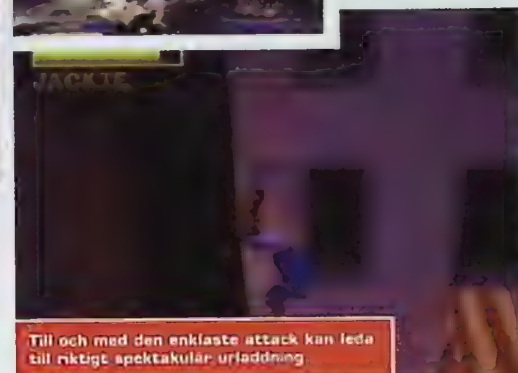


Alla slagskämpar är väldigt olika men har några saker gemensamt – de är dåligt animerade, de har ett begränsat urval specialattacker och den ovanliga förmågan att skjuta fyrverkerier ur händerna.



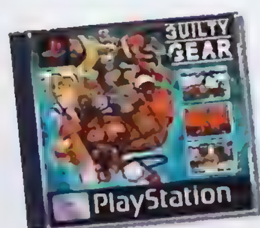






Till och med den enklaste attack kan leda till riktigt spektakulär urladdning

TA EN PROMENAD NERFÖR NOSTALGINS ALLÉ MED SPELET SOM TIDEN GLÖMDE...



Guilty Gear



”Välj mellan en jätte och en liten flicka...”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Studio 3
UTVECKLARE:	Team Neo Blood
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Beat 'em Up
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

STREET FIGHTER ALPHA 3

Låt dig inte avskräckas av 2D-grafiken – det fina spelvärdet gör det här spelet till en vinnare.

Om *Guilty Gear* har något syfte över huvud taget så är det att slå in dina glasögon med en dåligt animerad höger för att visa dig hur överlägsna dagens *Tekken* och *Soul Blade* är jämfört med gårdagens fightingspel. Studio 3:s dåligt tajmade entré i 2D-slagsmålsspelens värld innehåller allt som man förväntar sig av ett spel som släpptes för sex år sedan. Det enda problemet är att det släpps nu.

Till att börja med finns det bara tio karaktärer att välja mellan, vilket inte är tillräckligt för ett nutida fightingspel. De är alla så olika, och försöker så till den milda grad att sticka ut, att det inte finns en enda normal karaktär bland dem. Välj mellan en jätte som upptar nästan halva skärmen, en liten gammal gubbe med en yxa som är dubbelt så stor som han själv och en liten flicka som slåss med ett ankare – och de karaktärerna är inte ens de underligaste.

När du har valt din knäppskalle väljer du antingen Practice, Single-player eller Versus, och får då se en skärm som visar ansiktet på din figur och din motståndare, med respektive karaktärs specialare listade nertill. Dessa listor innehåller fyra eller fem av de mest effektiva specialattackerna som finns tillgängliga för din utvalda mutant. Tragiskt nog kommer du snart underfund med att du inte kommer att använda dig av mycket annat under spelets gång, bortsett från några slag, sparkar och projektiler. Om du inte är en anhängare av "Destroy"-attacken – en enda attack, vanligtvis ackompanjerad av en passande, överambitiös men extremt dålig animation som dödar din motståndare på fläcken. Även om denne ledde stort. Och innan du börjar le åt denna möjlighet, tänk dig då att du står på mottagarsidan av en sådan attack från datorn, tio sekunder in i din första *Guilty Gear*-fajt någonsin. Det händer alltför ofta.

Guilty Gear är precis lika motbjudande när det gäller det visuella, och det känns snarare som om spelet är tänkt för en 16-bitarsmaskin. Spelet går ganska snabbt – faktum är att det ibland går för fort för att animationerna och man själv ska hinna med. Vi har ingen aning om var namnet kommer ifrån, men förövarna bakom det här spelet är definitivt skyldiga till någonting. ■ **Justin Calvert**

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

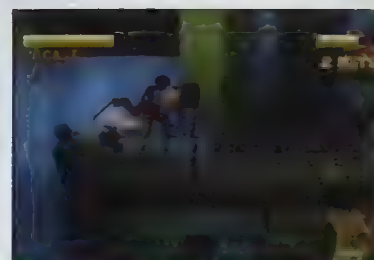
GRAFIK:	Kunde ha fått ett bättre betyg, men det här är inte 1993	4
SPELBARHET:	Det finns sämre fightingspel, men inte många	4
LIVSLÄNGD:	Det gör ont... endast för spelare med en masochistisk läggning	3

TOTALT
En ful och frustrerande fighter – som en Chris Eubank i beat 'em up-genren, om ni så vill. Undvik det här spelet på samma sätt som du skulle undvika vad som helst som ger upphov till obehag och smärta.

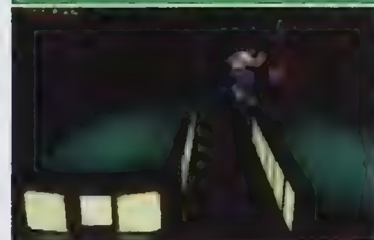
4 AV 10



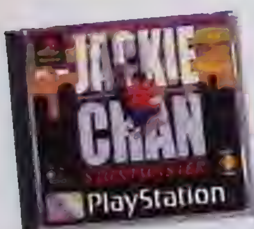
När du utforskar nivåerna på jakt efter hemliga ställen och draksymboler tvingas du ofta ta lite ovanliga vägar. Att hoppa från tak eller klättra upp för husväggar, till exempel. Precis som i filmerna.



Att samla på sig draksymboler kan vara väldigt riskfyllt. Att hoppa mellan tågen är ditt minsta bekymmer.



FUNGERAR KAXIGE CHANS LUSTIGA STRIDSKONSTER PÅ PLAYSTATION?



Jackie Chan's Stuntmaster

"Slagsmål, några otroliga stunts och en överdos av skämt"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Radical Entertainment
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FIGHTING FORCE
Du slåss, du gör, du sayger, du inser att det är bättre än originalet

När du ska se en Jackie Chan-film har du en ganska god uppfattning om vad som väntar innan du ens sett trailern. Massor av slagsmål, några otroliga stunts och en överdos av skämt som bygger på stjärnans unika tolkning av det engelska språket. Om du närmar dig *Jackie Chan's Stuntmaster* på ungefär samma sätt så kommer du inte att bli besviken. Alla hans välkända skämt och moves finns med här, men om du letar efter ett seriöst beat'em-up att sätta tänderna i kan du lika gärna tugga på soppa.

Det underhållande introt visar din gamla farfar som blir kidnappad och inslängd i bakluckan på en svart limousin av en jättelik brottare och en clown med boxningshandskar. En vild jakt tar sedan vid och vår hjälte – precis som det oundvikligen skulle ha gått i en av hans filmer – tappar bort sin farfars kidnappare och har inget annat val än att leta igenom hela stan efter dem, och hamnar naturligtvis i massor av slagsmål på vägen. Attackerna utförs huvudsakligen genom att använda en spark- och en slagknapp, men några kombinationer med rullningar och hopp ger också väldigt trevliga resultat. Herr Chan är en mästare när det gäller nyskapande våld, och du kan göra allt ifrån att svepa omkull motståndaren till att slå en volt över hans förvånade huvud och sedan kasta ner honom från ett hustak. För ovanlighetens skull lönar det sig inte att bara trycka på alla knappar så fort man kan.

Motståndare finns i flera storlekar och skepnader, men de har alla en förödande sak gemensamt – de saknar allt vad intelligens heter. Om du står still och samlar tankarna för en liten stund så kommer de garanterat att göra samma sak. Istället för att attackera dig samtidigt, ställer de sig i en prydlig kö och väntar på sin tur. Detta, kombinerat med de ibland löjligt långa laddningstiderna, drar ner betyget på ett spel som annars kunde varit ett mycket bra beat 'em-up/plattformsspel. Till och med slutbossarna verkar ibland tveka när de ställs mot Jackie.

Nivåerna är också väldigt enformiga. Visst, de innehåller alternativa vägar och hemliga ställen, med dessa halvhjärtade försök gör inte mycket för livslängden på spelet.

Jackie Chan's Stuntmaster är en snygg och förvånansvärt spelbar titel, men det enkla upplägget gör dock att det förmodligen inte räcker längre än en Jackie Chan-film. ■

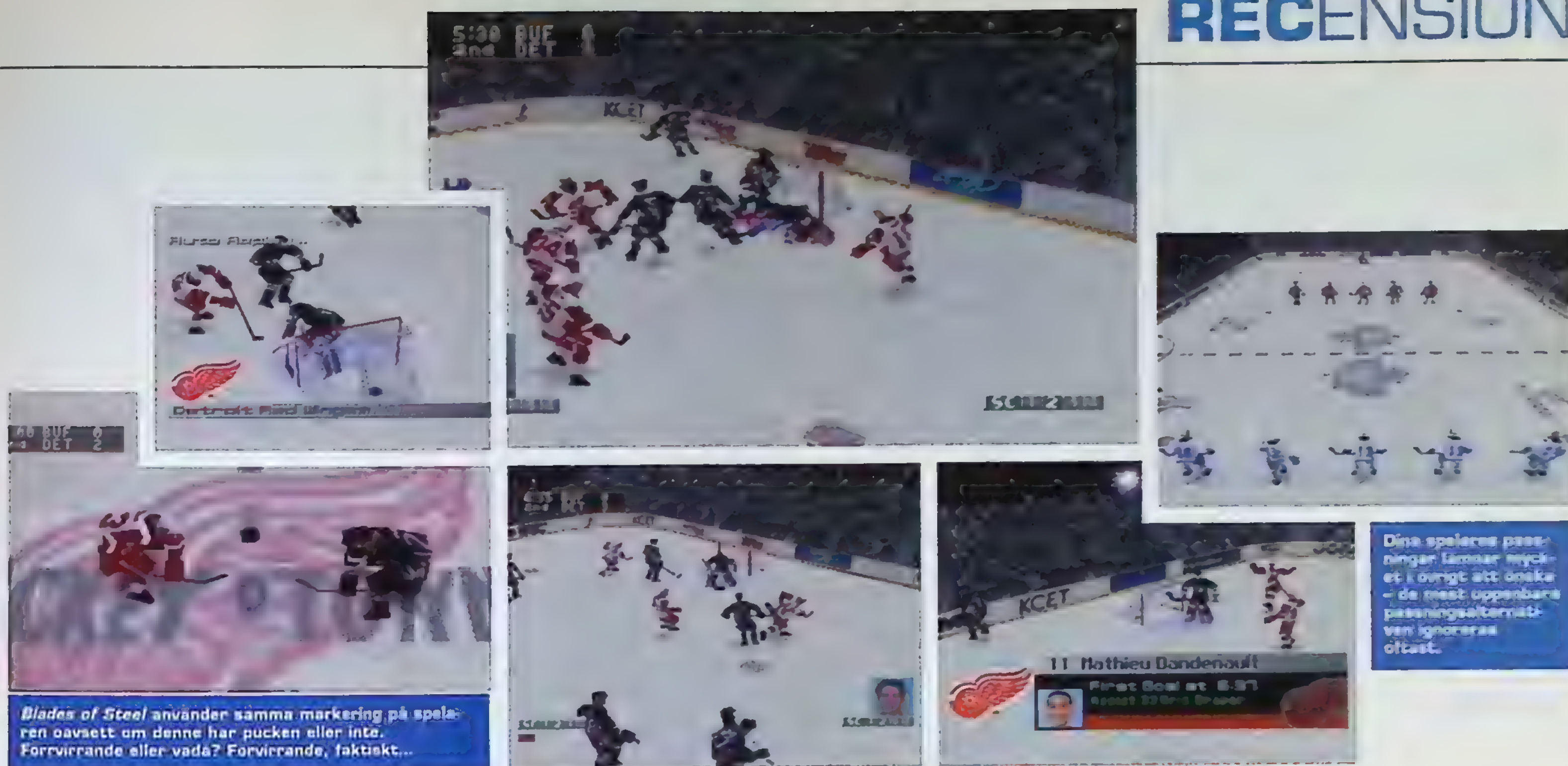
Justin Calvert

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Lite dålig kollisionsdetektering emellanåt, men i allmänhet snyggt	7
SPELBARHET:	Kul, men väldigt enformigt	6
LIVSLÄNGD:	Ju mer du spelar, desto mindre kommer du att tycka om det	6

TOTALT
Det här spelet konkurrerar främst med spel som *Fighting Force*, och en stor nackdel med *Jackie Chan* är att det saknas ett läge för två spelare – men än värre är att det är alldeles för enformigt.

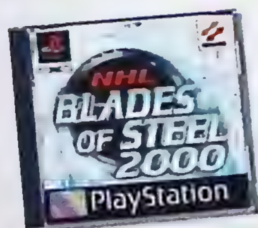
6 AV 10



Blades of Steel använder samma markering på spelaren oavsett om denne har pucken eller inte. Forvirrande eller vadå? Forvirrande, faktiskt...

Dina spelares passningar lämnar mycket i övrigt att önska – de mest uppenbara passningsalternativen ignoreras oftast.

KONAMIS *ISS* ÄR LIKA BRA SOM *FIFA*, MEN KAN DERAS HOCKEYSPEL MÄTA SIG MED *NHL*?



NHL Blades Of Steel 2000

”reprisfunktionerna får en att bortse från den hemska musiken”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	KCET
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

NHL '99
Det finns tronarvingar, men isriket tillhör fortfarande EA:s veteran

För den oinitierade kanske hockeyspel ser ut som fotboll på skridskor, men för den invigde är det lätt att skilja de bra spelen från de dåliga. EA:s strålande *NHL*-serie och Activisions nyligen släppta *NHL Championship 2000* är snabba, smidiga och actionfyllda spel, i likhet med andra bra sportspel. Så när Konami – som gjort ett av de allra bästa sportspelen, *ISS Pro Evolution* – ger sig ut i hockeyrinken bör vi bli riktigt upphetsade, eller hur? Jovisst. Och sen, när vi spelat det, bör vi bli besvikna.

På ytan verkar *NHL Blades of Steel* ha allt som ett hockeyspel behöver. All statistik, alla lag, en hel drös med valmöjligheter och ett dussin välanimerade spelare, som alla klätt upp sig för en rejäl holmgång i ishockeyrinken. De trevliga reprisfunktionerna får en till och med att bortse från den hemska musiken – som anmärkningsvärt mycket påminner om extraspåren på en Van Halen-platta. Nej, det är först när man verkligen börjar spela *Blades of Steel* som det börjar gå snett. Till att börja med tar det ett bra tag innan man lär sig att ens åka skridskor över isen. Rent generellt tar det längre tid att få dina spelare att börjar röra sig och det är svårare att svänga än i andra hockeyspel. Detta är möjligen mer realistiskt, men det känns onekligen som om det är på bekostnad av spelbarheten.

Att passa är också problematiskt. Man vet aldrig riktigt var passningen ska hamna eftersom det inte finns någon markering som visar vem passningen är riktad mot. Särskilt som dina spelare ofta väljer att inte passa till närmaste lagkamrat, men till någon som inte alls är med i spelet, eller ännu värre, till en medspelare som inte ens syns på skärmen. Dina lagkamrater är också ganska inkompetenta när det gäller att slå viktiga passningar, som exempelvis att lägga tillbaka pucken när de står bakom motståndarnas mål. Vilket leder oss till spelets andra stora miss – AI:n. Att anfalla är okej, men när du försvarar dig backar dina spelare hela tiden. De försöker sällan sno pucken från motståndarna, inte ens framför eget mål, vilket tvingar dig att ta kontrollen och göra hela jobbet själv. Det finns mindre irritationsmoment också: två olika skott-knappar i stället en håll-knappen-intryckt-för-hårdare-skott-knapp, och det är lätt att glömma bort vem som har pucken eftersom det inte finns någon bra markering för detta. Ingen katastrof, men definitivt en besvikelse. ■

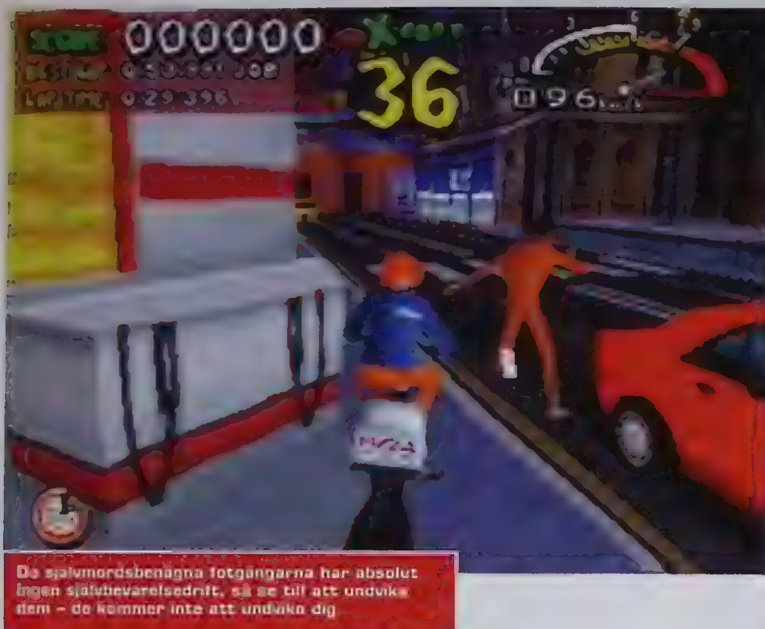
Chris Buxton

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

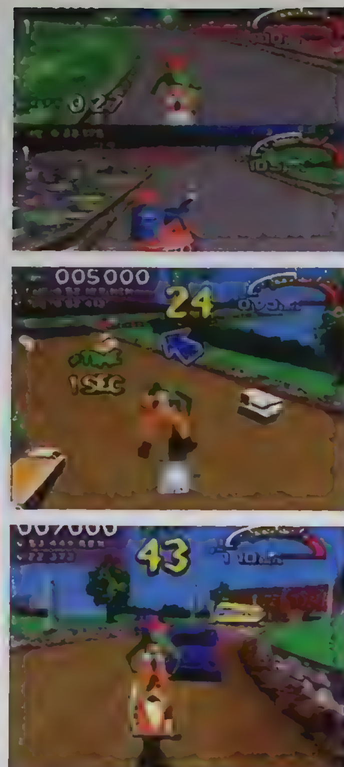
GRAFIK:	Detaljrika spelare, snygg presentation	7
SPELBARHET:	Små skavanker drar ner helhetskänslan	6
LIVSLÄNGD:	Säsongs- och managermöjligheter, om du kan stå ut med felen	7

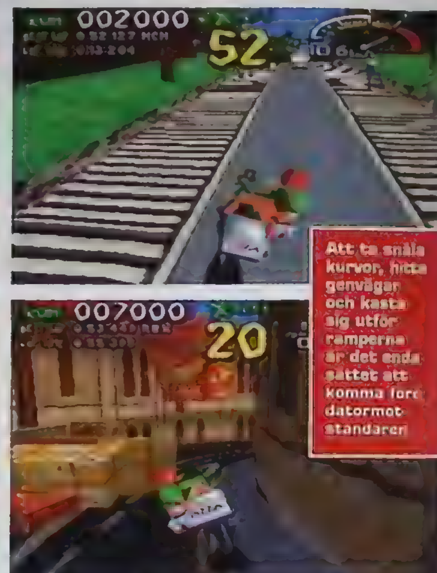
TOTALT
Det verkar först vara en bra hockeysimulator, men den dåliga AI:n och den svårbemästrade skridskoåkningen ställer till problem. Kan inte rekommenderas framför EA:s *NHL*-serie.

6 AV 10



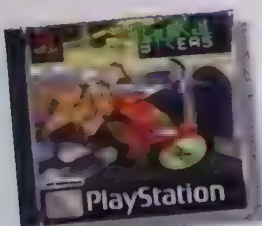
De självmordsbenägna fotgängarna har absolut ingen självbevarelsedrift, så se till att undvika dem – de kommer inte att undvika dig





Att ta snäla kurvor, hitta genvägar och kasta sig utför ramperna är det enda sättet att komma före datormotståndaren

INFOGRAMES PIZZABUDSPEL HAR FÖR LITE OST



Radikal Bikers

”Med hjälp av power-ups kan du sparka lastbilar ur vägen”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Bit Managers
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ROAD RASH 3D

Mer arkadaction anpassad för PlayStation, men det varar lite längre

Pizza och TV-spel har länge varit en himmelsk kombination, så logiskt sett borde ett spel som involverar både och vara gudomligt. Det galna pizzabudspelet Radikal Bikers var enormt populärt i arkadhallarna, så det är ingen överraskning att Infogrames överfört denna pizzafest till PlayStation.

Det är däremot en överraskning att det är så dåligt.

Utvecklarna har inte upptäckt att konsolspelen, som man spelar länge utan behov av mynt i fickan, behöver betydligt mer djup än motsvarigheten i arkadhallarna. Ta *Radikal Bikers* pizzatema som exempel. Visst har banorna roliga namn och på en pizzakartong kanske det står "extra ost och lök, ingen ananas". Roligt i arkadhallen, men det känns lite tunt nu. Spelet kunde ha gjorts betydligt intressantare genom att lägga till besvärliga kunder, dörr-till-dörr-leveranser och böter om man blir försenad. Som det är nu så är *Radikal Bikers* inte mer än en väldigt enkel hinderbana, och inte ens den är särskilt kul.

Man försöker hela tiden hålla jämna steg med sin datormotståndare, eftersom hans avsevärt mycket bättre cykel gör att han hela tiden kommer iväg snabbast. Det enda sättet att komma före är att använda alla power-ups, turbo-boostar och genvägar som finns. Det är inte så att det är extremt svårt, men minsta lilla misstag innebär omedelbart att du inte längre kan vinna. Alla försök att ta igen förlorad tid är hopplösa, så man tvingas konstant att spela samma race om och om igen.

Många av loppen känns helt omöjliga, vilket gör att man själv känner sig helt inkompetent eller frustrerad, eller både och. Banorna blir allt mer komplicerade under spelets gång och dina motståndare blir svårare att tas med, men varje gång du repeterar en bana (vilket man gör ofta) så är trafiken precis densamma – så du måste inte bara komma ihåg var kurvorna finns, utan du måste också komma ihåg var lastbilarna, bilarna, ramperna, fotgängarna och bonusarna finns. Detta enahanda spel blir ännu mer lidande av den jobbiga skamusiken. Att lyssna på samma låt om och om igen är ännu mer irriterande än extra ansjovis.

På plussidan kan sägas att man kan köra ner fotgängare, köra in i lastbilar och med hjälp av power-ups kan du sparka lastbilar ur vägen, men man tröttnar ganska fort på det också. *Radikal Bikers* är ingenting annat än en medioker titel vars öde förmodligen blir att samla damm på budgethyllan. ■

Catherine Channon

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Färgglad, men den imponerar inte	4
SPELBARHET:	Irriterande och minst sagt frustrerande	3
LIVSLÄNGD:	Längre om du hittar någon att spela med	5

TOTALT

Det finns många gamla fina arkadspel som teoretiskt sett skulle passa jättebra på PlayStation, men det här är en tämligen trist konvertering som borde ha gjorts för länge sedan eller inte alls.

4 AV 10



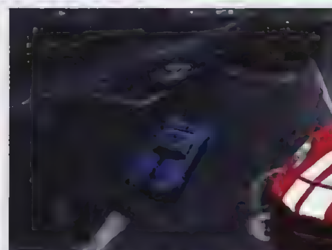
Om du är den sortens person som har svårt att stå upp när någon nämner Subaru Cobra 427 SC så borde detta vara spelet för dig. Åtminstone i teorin.





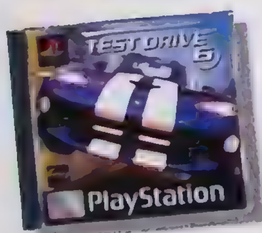
Du kan till och med välja att spela som snut och får då välja din polisbil bland ett antal riktigt snabba bilar.



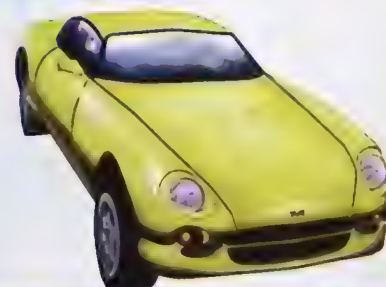




MAN MÅSTE GÖRA BÄTTRE ÄN SÅ HÄR NÄR MAN SLÅSS MOT *NEED FOR SPEED*



Test Drive 6



”Du satsar dina vinstpengar på dina framgångar i senare lopp”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Cryo
UTVECKLARE:	Pitball Syndicate
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

GRAN TURISMO 2

I en mening? Du behöver inget annat racingspel.

Det råder inte någon direkt brist på racingspel till PlayStation. Om PlayStation vore en hönsfarm, skulle farmaren – Herr Svensson – vara tvungen att köpa grannfarmen för att få plats med dem, om han inte vill göra sig av med två tredjedelar av hönsen. Och som om inte detta vore tragiskt nog, så finns det två hönor vid namn *Gran Turismo 1* och *2*, vars äggläggarkapacitet gör alla andra hönor överflödiga...

Innan vi låter denna fantasi skena iväg alldeles – vi vill bara tala om att det finns massor av racingspel till PlayStation, men inget av dem är i närheten av något av *Gran Turismo*-spelen. Precis som man kan förvänta sig har *Test Drive* ungefär samma chans som en lam höna att sno kungakronan från *GT*. Så här ligger det till – *Test Drive 6*, det senaste spelet i den allt mindre serien, har valt att försöka slåss mot EA:s *Need for Speed*-serie snarare än *GT2*. För att åstadkomma detta har man en handfull utmärkta, verkliga bilar i vilka man kan ta sig an spelets utmaningar.

Du måste skaffa dig allt kraftfullare bilar för att ta dig vidare i *Test Drive 6*, ett drag som man otvivelaktigt lånat från *GT*. För att lyckas med detta satsar du dina vinstpengar på dina framgångar i senare lopp. Det är en trevlig detalj, med en lite kaxig attityd.

Man kan spela *Test Drive 6* på flera olika sätt. Vid sidan av de vanliga loppen och mästerskapen kan man också spela som en av de poliser som annars gör livet surt för dig. Din uppgift är då att köra in i de andra bilarna och hindra dem från att vinna sina lopp. Sedan har vi då själva tävlingarna: vissa går av stapeln på den sedvanliga blandningen av banor, medan andra körs i trafikstockade huvudstäder. De är inte direkt geografiskt korrekta, utan de är snarare en turistvänlig snabbvariant av berömda landmärken.

Trots allt detta är vi inte imponerade av *Test Drive 6*. Det är inte bara sämre än *Gran Turismo*, utan saknar också den finess och finish som den närmaste konkurrenten, *Need for Speed: High Stakes*, har. Ännu mer förbluffande är att det ser sämre ut än sin föregångare, *Test Drive 5*.

Den enda förmildrande omständigheten (en spelkontroll som på ett smart sätt använder båda de analoga spakarna) förtas av den dåliga fysikmodellen som har mer gemensamt med curling än att köra bil. Och vem stoppade in den där covern av Gary Numans *Cars* på soundtracket? Nej, nej, nej...

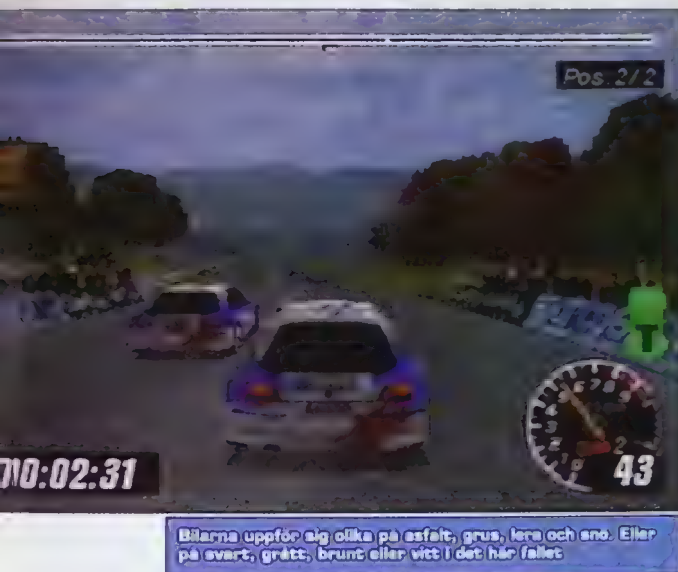
Paul Rose

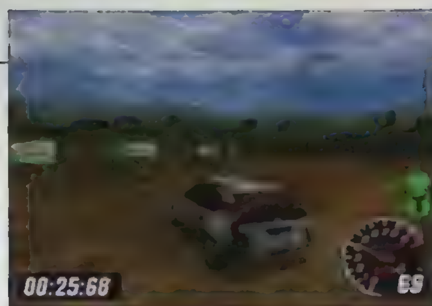
PlayStation Magasinet BETYG

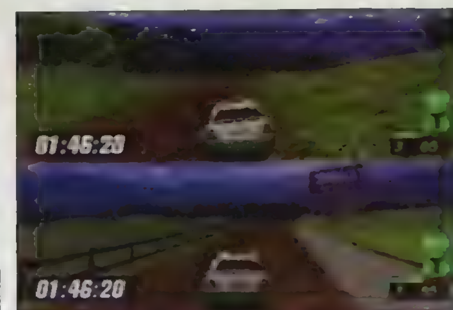
GRAFIK:	Inte särskilt distinkt, och bilarna är blockiga	3
SPELBARHET:	Bra utbud av banor, men körkänslan är hemsk	4
LIVSLÄNGD:	Inte lång, på grund av den dåliga spelkänslan	3

TOTALT
Med *Gran Turismo* och *Need for Speed* som konkurrenter klarar sig inte *Test Drive 6* särskilt bra. Det är inte ens lika bra som föregångaren *Test Drive 5*. Man måste fråga sig varför de ens brytt sig om att göra det här spelet.

4 AV 10













Bilarna uppför sig olika på asfalt, grus, lera och snö. Eller på svart, grått, brunt eller vitt i det här fallet

Precis som den töntiga killen i alla serier är Rally Masters rätt ok när du väl lär känna det.

INGEN OLJEMÅLNING, MEN DET ÄR INTE DA VINCIS "DEN SISTA NATTVARDEN" HELLER



Rally Masters

"Det ser inte så snyggt ut, men det är kul att spela"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Digital Illusions
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COLIN MCRAE 2.0

Spelet som sätter standarden. Perfekt grafik tillsammans med realism, djup och fruktansvärt tempo

Den viktigaste lärdom vi har dragit från billiga amerikanska serier är (förutom att "Man ska vara sig själv" och "Alltid lyssna på vuxna") att man aldrig ska döma hunden efter håren. Något som i sig är tur för *Rally Masters*, som krasst uttryckt till en början ser ut som en bulldog med skabb.

Det är svårt att sätta fingret på vad det är. Miljöerna innehåller flera trevliga detaljer, såväl de amerikanska banorna som de brittiska. Bilarna i fråga är också återgivna med en hyfsad detaljkvalitet. Kompletta med inredning och allt. På något sätt går allt snett när det blandas ihop. Resultatet blir en klumpig, grov röra som ligger långt från de nivåer vi skådat i spel som *Gran Turismo* och *Colin McRae 2.0*. Bilarna ska enligt uppgift kunna bli skadade. Något som är svårt att avgöra eftersom de ser så slitna ut från början.

Glöm då inte bort vad du lärt dig och skrapa istället lite på ytan. Då kan du faktiskt få en skymt av hur pass bra *Rally Masters* faktiskt är. Nyckeln är att spelet balanserar perfekt mellan realistiskt uppträdande och riktigt arkadskoj. Du kan kasta dem utför rakstråckor i rasande fart, sladda dem igenom långa kurvor samtidigt som du försöker hålla dem på banan. Det är inte vilka bilar som helst heller. Vi hittar Audi Quattro, Peugeot 206 T16, tillsammans med de mer ovanliga Toyota RAV4 och en buggyliknande skapelse.

Spelets licens kommer från Michelins mästerskapstävling. En tredagarstävling som samlar världens bästa förare till något som kan liknas vid Världens Starkaste Man-tävling på Gran Canaria.

Självklart kan inte en ensam bana hålla intresset uppe särskilt länge, så Digital Illusions har uppfunnit 40 stycken till, spridda på 5 länder. De flesta är traditionella rallyvarianter men för varje land finns även en specialbana som låter dig möta antingen en datorstyrd förare eller en kompis.

Datormotståndarna är hämtade ur verkligheten. Sammantaget borgar det för mindre ensamhet än vad som är brukligt med rallyspel.

Rally Masters är extra svårt att betygsätta. Det ser inte så snyggt ut, men det är kul att spela. Å andra sidan tävlar det med *Colin McRae 2.0* som klarar av bägge delar. Det lyckas i alla fall med att skrapa ihop till en sjua på grund av den spelglädje som det trots allt erbjuder. Var dock beredd på att kisa en del. ■

Jonathan Davies

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Kantig och gammalmodig, men det flyter bra	5
SPELBARHET:	Snabbt och roligt – precis som ett rallyspel ska vara	8
LIVSLÄNGD:	Många olika spelvarianter, dock utan något övergripande mål	7

TOTALT

Ok, det ser kanske inte så snyggt ut men *Rally Masters* är underhållande och ett trevligt avbrott till den ständigt närvarande realismen i *Colin McRae 2.0*. Det är klart värt att ta ett par svängar med.

7 AV 10







Lura dina motståndare genom att peka med pilen åt ett håll och skjut åt det andra

DET HETER FAKTISKT INTE *FIFA* ELLER NÅT ÅT DET HÅLLET...



Euro 2000

Sätt ihop en serie dragningar, reagera snabbt på passnings-

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1-8

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ISS PRO REVOLUTION

För dig att toppa andan, återskapar fotbollen utan ansträngning

Som om det inte var nog för EA Sports att ge ut ett av de mest säljande spelen varje höst. De har gått och skaffat sig *Euro 2000* också. Men hur mycket kan egentligen en Kanadensisk utvecklare hinna ändra i ett fotbollsspel på bara åtta månader?

Euro 2000 må ha en ny öppningssekvens, en ny överbetald spelare på omslaget och ny dunkande musik. Men om du nyligen har spelat något av de sentida *FIFA*-spelen känner du igen dig snabbt. Kontrollen är densamma, grafiken är identisk och kommentatorerna går igenom rörelserna ytterligare en gång (en ny kommentator kontrakterades för att räkna upp ett par nya lag).

En del människor avgudar *ISS Pro*, andra håller *FIFA* högst. Även om de simulerar samma sport är det två helt olika spel. *ISS* är mycket knepigare, vilket gör det till ett utmärkt singelplayerspel. Men *FIFA* (ursäkta, *Euro 2000*) är idealt för drabbningar mellan flera spelare eftersom alla kan greppa handkontrollen och göra mål. *Euro 2000* smickrar spelaren. Precis som i ett beat 'em up kan du frenetiskt trycka på alla knapparna och vara säker på resultat. Just som du trycker på skottknappen råkar du komma åt en av knapparna på handkontrollens baksida. Resultatet blir att spelaren snurrar runt, lobbar bollen över en försvarare och slår den på volley rakt upp i krysset. Det ser helt fantastiskt ut och du önskar bara att du kom ihåg hur du gjorde det. Därför kanske det inte passar att göra en jämförelse mellan de olika spelen. Stundom upplever du det som om det är två datorstyrda lag som möts och du endast marginellt påverkar det som sker. Hursomhelst är det i alla fall fullt möjligt att sätta ihop en serie dragningar, reagera snabbt på passningsmöjligheter och placera det perfekta skottet.

Det finns tre svårighetsnivåer. "Amateur" är ganska beskrivande för vilken nivå som avses. Resultat som åtta eller tolv mål mot noll är fullt möjliga på bara åtta minuters spel. Om du däremot tar steget upp till nivån "Professional" så möter du ett mer utmanande motstånd som bör hålla dig sysselsatt i några veckor. Åtminstone tills du lärt dig spelets nyanser eller tills du lärt dig vilka knep som biter på datorn.



Under själva spelmomenten är *Euro 2000* högst tillfredsställande och ser fantastiskt ut. Allt fungerar bra och dina medspelare rör sig snyggt för att hitta öppna ytor. Tacklingarna fungerar också utmärkt. Du kan till och med placera kroppen för att möta andras tacklingar. Att sprinta är förstås oerhört betydelsefullt, men det gäller att se upp, spelarna tröttnar snabbt, och du kan inte dribbla hur länge som helst. När det gäller fasta situationer kan *Euro 2000* däremot vara fruktansvärt irriterande. Att försvara sig mot hörnor verkar vara snudd på omöjligt och kan ordentligt justera siffrorna i målprotokollet.

Euro 2000



Repriserna bjuder på en del läckra kameravinklar och blir som grädden på moset.





Om du inte gillar att spela från höger till vänster kan du byta kameravinkel. Kanske spela nerifrån och upp eller varför inte ur fågelperspektiv.

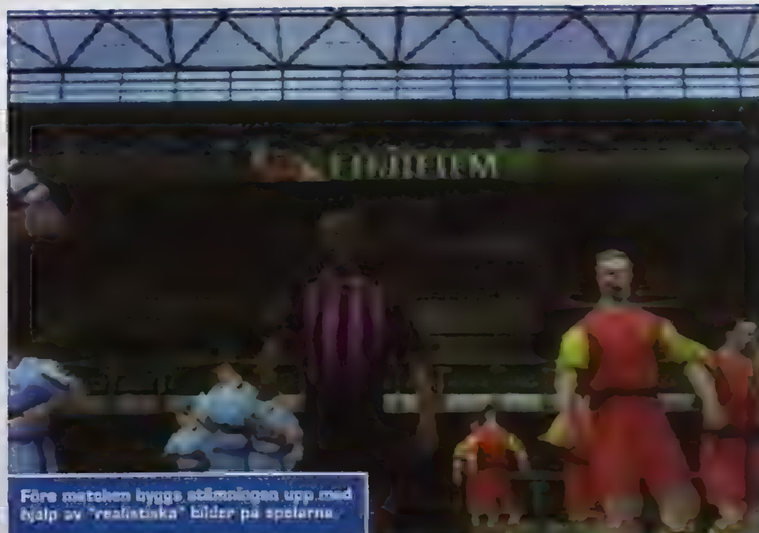


möjligheter och placera det perfekta skottet"

Problemet är att med bollen i luften är det riktigt svårt att gissa när den är i rätt höjd för att nicka. Det är lätt att gå bort sig på hörnor och frisparkar.

Bortsett från detta är *Euro 2000* ett storslaget fotbollsspel. Lätt att komma in i och fyllt med flärd. Det skiljer sig inte särskilt mycket från *FIFA 2000* – träningslägret där du kan lära dig grundläggande och mer avancerade tekniker är dock välkommet – men det är i alla fall ett officiellt spel. Något som innebär att du kan spela jämsides med det verkliga mästerskapet. Även kvalificeringarna från de senaste åren finns med. En trovärdig hantering av utvisningar och gula kort gör att du inte kan spela alltför våldsamt. Har du redan *FIFA 2000* finns det inte särskilt mycket nytt. Det är som bekant dina pengar...

Steve Owen



Före matchen byggs stämningen upp med hjälp av "realistiska" bilder på spelarna.

HUR MAN...

FÅR TILL EN EGEN MÅLGEST

När utvecklare ska demonstrera sina fotbollsspel för oss väljer de alltid att visa upp målgesterna. Vi fattar inte varför. Dock...



Att skämma ut sig fullständigt framför bedrövade motståndare är alltid populärt hos fansen.



Spring runt och lek flygplan ett par minuter och få extra applåder från läktarna. Ännu fler får du om du klipper till domaren.



Spring fram till närmaste tv-kamera och visa upp din mest feminina pose. Du kommer garanterat att synas i kvällspressen men var beredd på att bli hånad i omklädningsrummet.

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Bara enstaka skönhetsfläckar på ett annars väl utfört uppdrag	9
SPELBARHET:	Fortfarande lite för snällt mot spelarna	7
LIVSLÄNGD:	Borde hålla dig sysselsatt under sommaren	8

TOTALT
Har du redan *FIFA 2000* och du är nöjd med möjligheten att spela landslagsmatcher, slösa inte bort pengarna. En ny uppdatering och en ny licens till trots. Det är fortfarande ett superbt partyspel.

8 AV 10











Supersexig och ligger som slickad mot backen. Nästan som gummiunderkläder, eller?



BÄSTA SPELET I SERIEN HITTILLS



Need For Speed: Porsche Challenge

”Missbedöm en kurva i ett lopp och du kommer att få tömma

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

GRAN TURISMO 2

Som om du inte redan har det. Racingälskarens heliga graal.

Har du någon gång undrat över varför du aldrig fått möjlighet att köra en riktig Porsche i *Gran Turismo 2?* Boven i dramat är att licensen till Doktor P:s samtliga mästerverk säkrades av *Need For Speed Take 5*. Innan du börjar skicka arga brev till EAs huvudkontor bör du dock testa det. För det är verkligen bra.

Även om det känns lite överflödigt att påpeka så är varenda bil i spelet, förutom polisbilarna, en Porsche. Det handlar om 50 år av tysk ingenjörskonst. Från fyrtiotalets 356 till den senaste 911 Turbo. Under resans gång kommer du träffa på den första 911 från sextiotalet, den superdyra fyrhjulsdrivna 959 och den 580 hästkrafter starka 917 Short Tail. Sammanlagt finns det över 70 olika Porschar att varva ur, även om du måste vara bra insatt för att kunna se skillnad på de många olika 911-modellerna.

Sett till grafiken är alla bilar snyggt återgivna. De har till exempel genomskinliga fönster genom vilka du kan snegla på instrumentpanelen, sätena och föraren framför ratten. Cabrioleterna har sina cabbar i nedfällt läge, om det nu inte regnar förstås. Hjulen ser lite kantiga ut, men det har vi överseende med.

Det är i styrningen som vi hittar den svaga punkten i *Need For Speed: Porsche Challenge*. Hastigheten finns där – att trampa gasen i botten på den japanska stadsbanan kittlar i magen – men kurvtagningen saknas. Bilarna går inte bra genom snabba kurvor och de uppträder som i *Ridge Racer* när det gäller att sladda sig genom en sväng. Det bästa sättet att ta en 900-kurva är helt enkelt att blunda och be en bön. Ganska snart kommer du upptäcka att de snabbaste varvtiderna uppnås genom att fullständigt strunta i bromsen. Det är full gas som gäller nästan jämt. Knappast någon kommer att ligga sömnlös för det.

Ge dock inte upp så lätt. Frånsett detta har EA gjort ett bra jobb med att föra serien framåt. Banorna ser t ex strålande ut. Det finns i grunden sex olika banor: franska rivieran, skotska landsbygden, japansk stad/landsbygd, snöiga tyska berg, amerikanska dalgångar och en racingbana. Dessutom, genom att öppna nya vägar och ändra vädret fås ett antal variationer fram. Varje bana har också en bra balans mellan trixiga gatusektioner och öppen landsbygd. Bakgrunderna är genomgående vackra att se på.

Vad som är riktigt tjusigt är dock hur spelet har lagts upp. Huvudmenyn ger dig tre olika val att spela: Quick Races, Factory Driver och Evolution. Quick Races







På den gamla goda tiden hade cabriolet-förare av inga störtbågar att ta till om bilen skulle välta. De fick lita på Porschens överlägsna konstruktion





Frasen "att gå som på räls" syftar på stunder som denna





HUR MAN...

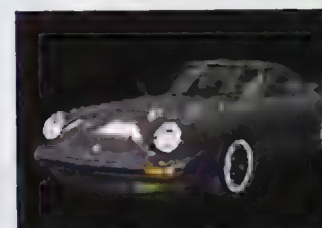
LÄR SIG ATT SKILJA PÅ PORSCHARNA



Med 356:an startade allt. Lite lång-sam men med bra vägegenskaper. Fnys åt moderna Beetle-baserade kopior.



924 och 944 är de snällaste bilarna i Porschefamiljen. Men frågan är om du gillar stämpeln som åttiotalet glada yuppie-ikoner.



Den senaste 911:an är en dröm att köra. Fast det är viktigt att klaga på att Porsche blivit för mjuka och bekväma på senare dagar.

spargrisen för att fixa till karossen"

ger dig möjlighet att pröva flera olika typer av banor i bästa *Need For Speed*-anda. Dessa är Chase, som öppnar upp alla vägar och sätter en polisbil på jakt efter dig (även om det bleknar i jämförelse med Hot Pursuit). Time Battle, som är en konstig utslagsvariant. Capture The Flag, som får dig att snurra runt och bli yr medan dina motståndare plockar varenda flagga inom synhåll. Sist men inte minst finns Race – som kort och gott är vad det heter.

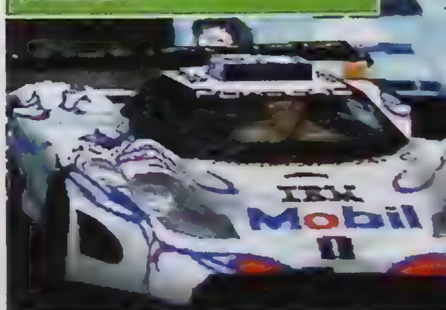
Väljer du Factory Driver får du pröva på jobbet som testförare åt Porschestallet. Målet är förstås att bli deras toppförare. Dit når du genom att klara av 12 olika uppdrag, som består av allt från att klara av slingriga slalombanor till att leverera en splitter ny 911 till sin ägare. Det borde ta dig en eller två timmar att klara av detta, men det är värt det. Gör du det får du nämligen tillgång till tre av de lite maffigare bilarna. Bland dem den mäktiga GTI.

Faktum är att Evolution trots allt är bäst. Denna mikrovariant av *Gran Turismo* ger dig ett par tusen dollar att införskaffa din första Porsche med. Genom att vinna tävlingar och turneringar kan du tjäna mer pengar. Dessa kan du sedan använda till att byta upp dig och få ett grymmare stall. Jämfört med *Gran Turismo* går *Need For Speed* ytterligare ett steg längre, du kan nämligen smälla med bilarna. Missbedöm en kurva halvvägs genom ett lopp och du kommer att få tömma spargrisen för att fixa till karossen. Det kostar med andra ord att ligga på topp. Du börjar på 50-talet – med tidsenligt svängig gitarrmusik – och fortsätter fram genom de glada diskodagarna på 70-talet för att till slut landa i nutid. För att avancera fram mellan decennierna måste du klara av tillhörande turnering. De är inte särskilt påfrestande. Det räcker nämligen att komma in som trea. Ingen större risk för att du ska behöva plocka ut dina resterande semesterdagar för att klara av det.

Need For Speed: Porsche Challenge är ingalunda perfekt. Den halvhjärtade kontrollen gör inte förlagorna rättvisa, tävlingarna med fyra bilar i loppet erbjuder inte särskilt mycket spänning och de till synes många spelalternativen är inte särskilt roliga i längden.

Hur som helst, *Need For Speed*-spelen är alltid fyllda med adrenalin. Detta är inget undantag. Om vi ska vara ärliga är det förmodligen – såvida du inte är nybliven IT-miljonär – din enda chans att äga ett garage fullt med Porschar. Frågan är bara vem som knyckte Ferrarilicensen? ■ **Jonathan Davies**

Spana in Jonathans sista mening – [illegible] knyckte [illegible]. Det som [illegible] på något [illegible]



Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

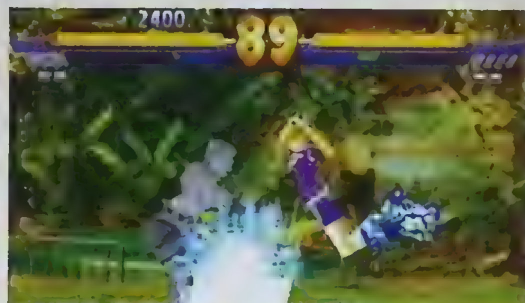
■ GRAFIK:	Ordentligt genomarbetat, både beträffande bilar och miljöer	9
■ SPELBARHET:	Snabbt och spännande, trots den krassa kontrollen	8
■ LIVSLÄNGD:	Gott om spelmöjligheter, även om de inte håller i all evighet	7

■ TOTALT
Gillar du inte Porsche ska du hålla dig borta. Styrningen kan bäst beskrivas som arkadliknande. Annars har spelet sett till att en lönsam licens tagits väl till vara på. Mycket att pyssla med och vacker grafik att fröjdas åt.

8 AV 10













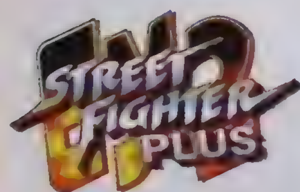
Kameran snurrar omkring för att hela tiden visa brutaliteterna i så bra dager som möjligt...





Att spöa upp tunnor låter kanske inte särskilt upphetsande. Men det är faktiskt svårare än det ser ut

I BEGYNNELSEN VAR TURBO. SEDAN KOM ALPHA. SEDAN EX. OCH NU KOMMER EX 2...



Street Fighter EX 2 Plus

"Spelets bakgrunder är helt enkelt häpnadsväckande"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Virgin
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Beat 'em up
DISTRIBUTÖR:	Vision Park
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TEKKEN 3

Det bästa fighting spelet alla kategorier. Har inte mött sin like i något annat spel

I 2D-kampens land regerar Capcom. Förvisso emigrerade de flesta till 3D-landet för länge sedan, men de ständiga förbättringarna i *Street Fighter*-sviten har gett dem ett respektingivande rykte inom fighting-genren. *Alpha* är fortfarande grädden på moset på 2D-sidan, men det senaste *EX* spelet bevisar att Capcom kämpar för att komma till rätta med den tredje dimensionen.

Nyckeln till *Street Fighter*-spelen har alltid varit tempot. *Street Fighter Alpha* och dess uppföljare är riktiga fartvidunder där varje attack besvaras på ett blixtsnabbt sätt. Något som skapar spel som kräver en enorm skicklighet för att bemästra. Samtidigt som *EX2* innehåller alla maffiga attacker och det dryga 20-talet hjältar från 2D-spelen fattas det något i tempot. Kraven på dig som spelare, och belöningarna för ditt arbete, är betydligt mindre. Detta är ett spel som klarar sig tack vare ren och skär vilja tillsammans med en strävan efter att imponera på spelaren.

Det är inte så att *EX2* är ett fruktansvärt slött spel, men de långa hoppen och utsvävande slagen känns lite utdragna. Mer likt drömsekvenser. Ett gång olika slag och sparkar kan fortfarande samlas till spelseriens mest omtalade kombinationsattacker. Avsaknaden av tempo förvandlar dem ändå mest till spektakel. De detaljerade polygonkämparna är den mest uppenbara anledningen till temposänkningen, även om de hjälper *EX2* att ge en mer solid känsla än tidigare.

När du väl vant dig vid det mer långsamma tempot kan du börja ana bitar av Capcoms briljans. Spelets bakgrunder är helt enkelt häpnadsväckande. Både när det gäller originalitet och detaljrikedom. Bataljer på Cape Canaverals uppskjutningsplattform ramas in av en fotorealistiskt öken- och stadsbakgrund. Samtidigt har även karaktärerna snyggats till ordentligt. Alla specialattacker, som är så välkända för spelen, har också förts in på ett bra sätt. Med hjälp av bonusbanor kan även nybörjarna hänga med och lära sig att utföra dem. Bland annat genom att möta ett skugglik motståndare som endast kan besegras med en specifik attack.

EX2 bevisar att Capcom är på rätt spår med sin 3D-serie. En kommande nummer tre i *EX*-serien är nog inte helt otänkbar. Kan tempot höjas till nivån som finns i 2-D spelen kan *Tekken 3* få en rejäl utmanare... ■

Steve Merrett

PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Fantastiska bakgrunder, snygga karaktärer	8
SPELBARHET:	Saknar tempo, men är läckert och underhållande	7
LIVSLÄNGD:	Gott om krigare, men lite för lätt	6

TOTALT

Ett underhållande fightingspel som inte riktigt når upp till förväntningarna. Det aningens för lugna tempot lämnar något att önska. *EX2* framstår som en avslappnande serie visuella upplevelser.

7 AV 10

FÖR EN DEL MER KÄND SOM DEN TALANGLÖSE



Lucky Luke

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Infogrames
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattformsspel
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1

Eftersom den inte är lika populär här så kan vi berätta att *Lucky Luke* baseras på en gallisk serie. Skapad av den bortgångne René Asterix Goscinny.
För det mesta handlar det om ett gammalmodigt sidoscrollande spel i 2D med inslag av pseudo-3D a la *Pandemonium*. Ingredienser som bonusbanor försöker erbjuda lite variation. Figurernas design är snygg och serievärlden återskapas med värme, men bra ett bra spel handlar om mer än så.

Lyssna noga. Vad vi ser här är en tillbakablick mot den gamla tidens 16-bits konsoler. Den tid då butikshyllorna svämmade över med serielicensierade plattformsspel. Inget av dem var egentligen värt dina surt förvärvade pengar. Är då *Lucky Luke* det?

Tja, här följer ett antal skäl till varför du bör svara nej på den frågan. Kulorna är mindre än brödsmulor och du kan svårligen upptäcka dem i tid. Luke visar dessutom inga tecken på att ha blivit träffad. Han blinkar också till på det mest irriterade sätt när man vill visa att han temporärt har blivit odödlig. Droppen var dock när Luke skickligt duckade för en bomb och ändå lyckades dö. Då gjorde sig den gamla 16-bitarseran påmind med sin dåliga kollisionsigenkänning. Låt oss lämna den tiden bakom oss. ■ **Zy Nicholson**



Vilda Västern som du aldrig upplevt den, och önskar att du sluppit.



Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Mer snyggt än spelbart	6
SPELBARHET:	Gå, hoppa, skjut, ducka, dö utan att förstå varför, blinka	2
LIVSLÄNGD:	Endast om du är extremt desperat	1

TOTALT
Det är inte ens ett bra plattformsspel med 2D-mått mätt. Dessutom har spelbarheten tunnats ut till obefintlighet. Lucky Luke borde ta första bästa gotlandsruss till de sälla jaktmarkerna..

2 AV 10

TÄND RETROBRÄNNKAMMARNA. MER KVARLEVOR FRÅN 80-TALET I SIKTE



Missile Command

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Hasbro
UTVECKLARE:	Hasbro
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Hasard
DISTRIBUTÖR:	IQ Media
ANTAL SPELARE:	1-2

Lyssna nu noga. Det är en sak att gräva upp gamla fossiler, ge dem latinska namn och ställa ut dem på museum. Det kallas för arkeologi.
En annan sak är när någon plastar in dem, ställer ut dem i en affär och säljer dem för 299 kronor. Då handlar det om bedrägeri.

Missile Command är en antikvitet i form av ett arkadspel från tidigt 80-tal. Tanken är att det ska väcka trevliga minen av gamla styrspakar, beroendeframkallande enkelhet och hotet från kärnvapen.
För dina pengar får du arkadorginalet (tillsammans med en ansiktslyftning som faktiskt gör spelet svårare) och *Ultimate Missile Command*. En högst plastig uppgradering som kan jämföras med att klä upp Alice Timander i kläder från Tommy Hilfiger.

Det mest upprörande är att man sliter på världens bästa konsol med ett spel som bakbands av begränsningar som existerade för 20 år sedan. Spelen var enklare då därför att tekniken var skrutt, inte därför att vi gillade dem så. Samlas folk fortfarande runt lägerelden för att höra någon gamling babbla på om gudasagor? Nix. Vi har lämnat det bakom oss.

Det har vi även gjort med spel där man flyttar en muspekare runt en statisk skärmbild. ■ **Mark Donald**



Retro är inte rätt ord. Skrep passar bättre. Eller meningslöst.



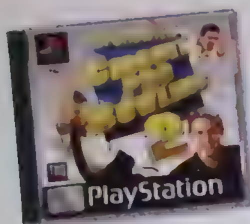
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	En aning bättre än originalet.	3
SPELBARHET:	Ska man skratta eller gråta?	2
LIVSLÄNGD:	Tråkigt i fyra minuter. Sedan blir det outhärdligt.	1

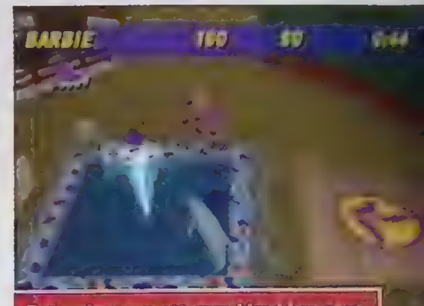
TOTALT
Vi ska inte skräda orden -- det här är ett spel som är ett slöseri med din tid och energi. Fick vi bestämma skulle spelet bindas fast vid en påle i Nevadaöknen och bombas med kärnvapen.

2 AV 10

A BARBIE GIRL, IN A BARBIE WORLD...



Barbie Super Sports



Det verkar som att vara blond kan göra dig grafiskt utmanande.



FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Mattel
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–2

Efter att *Barbie Race And Ride* visat sig vara helt OK hade vi stora förhoppningar på *Super Sports* – men så fort spelet sätter igång blir man besviken. Till att börja med finns det bara två sporter att välja mellan – snowboard och rollerblades.

Om du väljer att åka snowboard tar du dig till affären och den obligatoriska möjligheten att välja kläder. Sedan bär det av upp i backarna... Eller backen var det visst, det finns bara en. Det finns fyra simpla minispel att välja mellan och alla kretsar kring att åka runt eller in i ballonger, snögubbar och slalomportar. Det är varken coolt, häftigt eller roligt, hur många gånger Barbie än försöker övertyga oss om motsatsen.

Tjugo minuter senare, efter att ha klarat allt som snowboarden har att erbjuda börjar det bli dags för inlines istället. Men det är lika tråkigt det. Barbie åker runt i parker och plockar ballonger och poäng. Hon kan några trick, men förutom att de är näst intill omöjliga att utföra så är de ungefär lika imponerande som en dansande björn. *Race And Ride* bevisade att ett spel inte behöver vara dåligt bara för att det riktar sig till barn, men tyvärr är *Super Sports* bara just dåligt. ■

Catherine Cannon

PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Vem kommer ihåg SNES?	4
SPELBARHET:	Lika djup som en barnbassäng	4
LIVSLÄNGD:	Det kan hjälpa att slå ihjäl en halvtimme. Men bara en halv	3

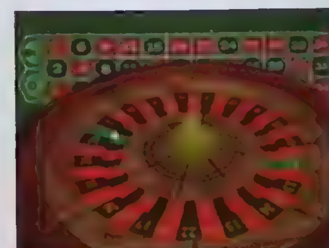
TOTALT
En besvikelse helt utan ljuspunkter. Om du letar efter ett spel till din lillasyster så försöker *Race And Ride* att både underhålla och lära ut, tja, något åtminstone.

4 AV 10

OM LIVET ÄR SOM ETT LOTTERI ÄR DETTA ETT BEDRÄGERI



Midnight In Vegas



Med spelet följer en cd med åtta låtar. Bland annat med Andy Williams, Tony Bennett och Mel Torme. Tjusigt.



FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Hasard
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1–4

Nicholas Cage hänger i baren, Johnny Depp förskräcks av den ödlemönstrade mattan och Elvis lever på riktigt. Las Vegas, det kungliga neonslottet för alla enarmade banditer, roulettemissbrukare och pokeransikten från hela världen. Och detta slott kan bli ditt för ett par fjuttiga hundralappar. Nästan...

Ta bort dansöserna, baccaratspelande agenter, skumma gangstrar och du har eliminerat mycket av det som är spännande med Las Vegas. Vad du har kvar är sju olika hasardspel – blackjack, tärning, poker, video poker, roulette och baccarat. Plus några varianter av dessa. Poker och blackjack är helt klart roligast i sällskapet. Låt gå för att det inte är särskilt troligt att ditt PlayStation kommer spotta ur sig en massa pengar, men det finns fortfarande en viss belåtenhet i att slå tre datorstyrda spelare i poker och se dina vinster passera tiotusendollarstrecket.

Å andra sidan finns det inte så mycket skoj i att se ett trist roulettehjul snurra. De enarmade banditerna är fruktansvärt enformiga och spelen generellt sett lider av en färglös presentation. 3DOs kasino erbjuder ingen spänning, inget extra och ingen atmosfär. Det bästa man kan säga om det är att det ger nybörjarna en chans att lära sig reglerna utan att behöva pantsätta huset. ■

Pete Wilton

PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Låt dig uttråkas av de sömniga bilderna	3
SPELBARHET:	Vänd korten, skaka tärningarna, satsa pengarna	4
LIVSLÄNGD:	Få lite flyt i poker och du kan fastna ett tag	5

TOTALT
Förvänta dig inte en överdos av glamour. Det här är hasardspel för inbitna och lokala bridgeklubbar. Ungefär lika kul som att spela Fia med knuff om Monopolpengar.

4 AV 10

För en gångs skull påverkar faktiskt de geografiska platserna själva bilkörningen. Jo, det är sant.

ETT RACINGSPEL SOM GILLAR ATT TA STRYK



Four Wheel Drive World Cup

”Det känns verkligen som om man kämpar mot landskapet”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Infogrames
RELEASEDATUM:	Ej bestämt
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TEST DRIVE 4X4

Om du letar efter offroad-racing så är detta spel från EA ett bra alternativ

Fyrhjulsdrivna fordon. Nödvändiga arbetsredskap för vissa, dyra leksaker för andra. Vad de helt klart inte är till för är racing – förutom i vissa amerikanska delstater där Darwinister fortfarande lynchas med jämna mellanrum. Men här finns ändå potential för ett bra spel, eller hur? Tänk er bara ett garage fullt av monstruöst kraftfulla lerplöjare, redo att modifieras, på ett antal banor som är så fantasifulla att de skulle platsa på ett av symfonirockbandet Yes skivomslag. Hmm... det här kanske kan funka.

Infogrames har visserligen gett *Four Wheel Drive* en tillfredsställande fordonspark – Wrangler-jeepar, pick-uper, Land Rovers, Cherokees, Xterras och mer esoteriska fordon som den militära HumVeen och *Mad Max*-liknande bilar.

Själva körkänslan är dock något av en besvikelse. Med detta inte sagt att den är dålig, men den är inte helt övertygande. Spelet klarar av vissa delar väldigt bra och blandningen av banor lyckas åtminstone med bedriften att skapa en annorlunda racingupplevelse.

Four Wheel Drive är som bäst när man får klättra upp för Yucatan, Fuji och Rocky Mountains. Det känns verkligen som om man kämpar mot landskapet – man klamrar sig fast på sluttningarna och halkar sedan ner igen, alltid precis på gränsen för vad bilens grepp klarar, vanligtvis intill kanten till ett ruskigt stup. Det är när racingen sker på plan mark – precis som i de flesta andra racingspel – som spelets brister blir uppenbara. Det finns helt enkelt ingen konsekvens i hur din bil hanterar terrängen. Om du råkar köra ut i terrängen studsar du ibland bort och förlorar bara lite fart, men ibland stannar bilen tvärt, och ibland slirar du bara omkring och tappar värdefulla sekunder. Om du gör bort dig ordentligt och hamnar på taket så ställer spelet snabbt bilen på rätt köl igen. Det finns också delar av banan som bilens hjul kan fastna i. Lera, snö, grus och vatten är lätt att se, men det finns problemområden man inte kan se alls, och att tappa fart utan att veta varför kan kännas lite orättvist.

Tre divisioner, inklusive flera cuper, och en arkadvariant är det som erbjuds, men den frustrerande bilkörningen är tyvärr det som märks mest. Hjärtat säger *Gran Turismo* med dubbdäck, men hjärnan säger en tråkig del av *Top Gear* som man pratar bort tills den läckra tjejen dyker upp. ■

Chris Buxton

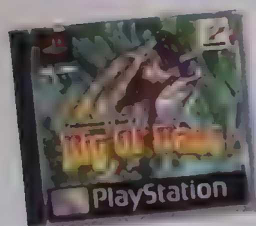
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Bergen är snygga, de platta avsnitten tråkiga och bilarna OK	6
SPELBARHET:	Kan vara roligt, beroende på om spelmotorn har en bra dag	5
LIVSLÄNGD:	Massor av olika tävlingar och spelvarianter	6

TOTALT
En alldaglig racer som lovar runt men håller tunt, mycket på grund av den dåliga kollisionshanteringen. Att köra i bergen är riktigt kul, men de platta avsnitten är frustrerande.

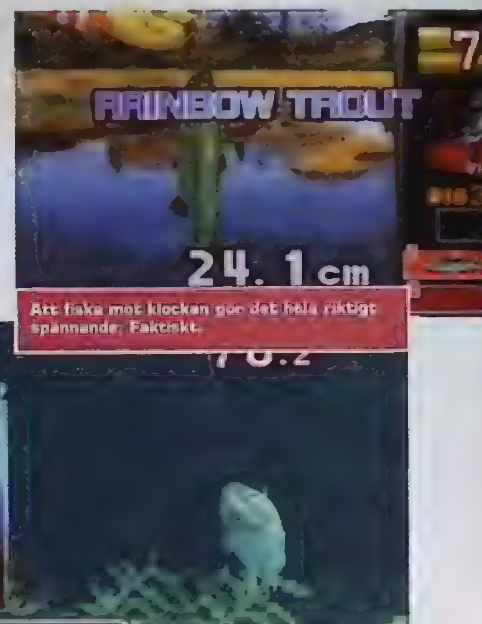
5 AV 10

VAD HAR VI FÅTT PÅ KROKEN?



Fisherman's Bait 2

Big Ol' Bass



Att fiska mot klockan gör det hela riktigt spännande. Faktiskt.

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Konami
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fiske
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1

Än en gång är det dags att ställa sig vid vattenkanten med spöt i handen, men den här gången har man press på sig. *Bait 2* är baserat på att man lägger i mynt och varje credit ger bara två minuter mer med action. De två minuterna kan utökas genom att dra upp fisk. Ju större fångst, desto mer tid i belöning.

Lyckligtvis är fiskarna stora och kommer ofta. Men det spelar ingen roll om du samlat på dig hur många regnbågsforeller som helst. De är oviktiga om du vill ta dig vidare till nästa bana. Det är abborrarna (bass) som räknas, och de befinner sig långt nere i djupet och kommer inte ge sig utan en ordentlig kamp.

Den vänstra joysticken på din Dual Shock flyttar spöt och den högra drar in linan. Medan du försöker lura en fisk med ditt bete visas det en bild på dig när du fixar med ditt spö en bild på fisken när han störtar mot kroken. Det är riktigt spännande. Grafiken är mycket bra, kommentatorn ropar "Great fish!" och den hysteriska hastigheten gör det mycket underhållande. *Bait 2* är helt enkelt mycket bättre än de flesta fiskesimulatorerna. ■

Jonathan Davies

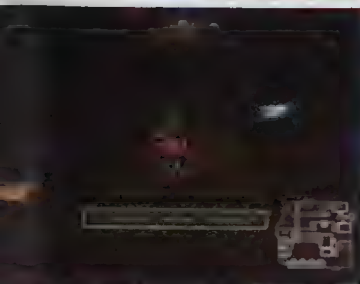
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

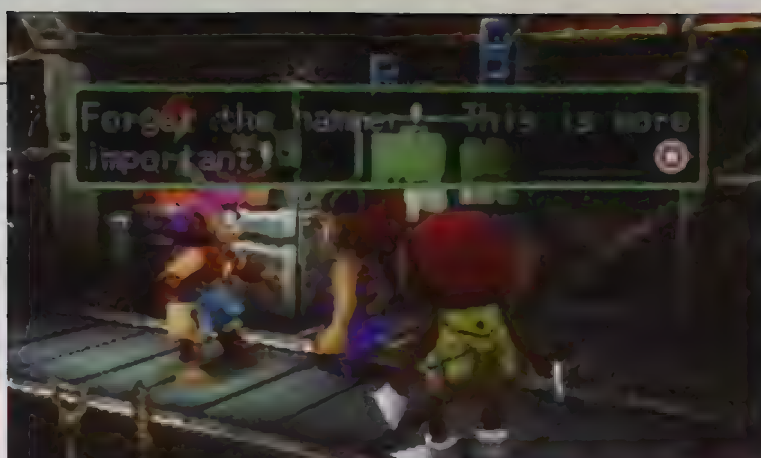
GRAFIK:	Flodkanten är sisådär, men fiskarna ser mycket bra ut	6
SPELBARHET:	Det är stor skillnad att fiska mot klockan	8
LIVSLÄNGD:	Gör sig bäst i korta sessioner	6

TOTALT
Genom att kunna fiska mot klockan tappar spelet den meditativa känslan som man hittar hos dess rivaler, men tack vare de vilt animerade 3D-fiskarna bryr man sig inte. Det här är så underhållande en fiskesimulator kan bli.

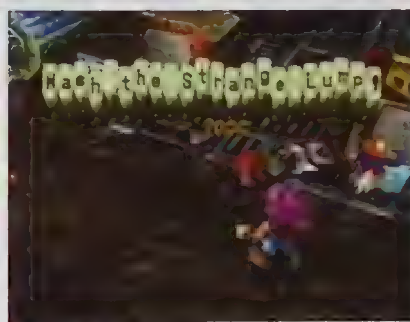
7 AV 10

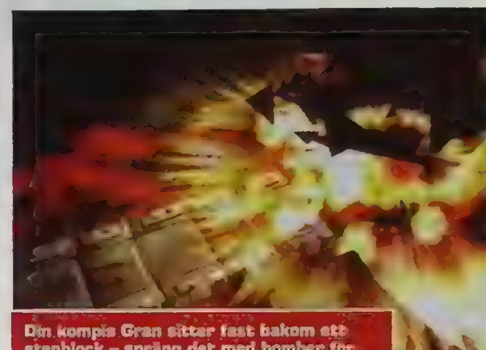




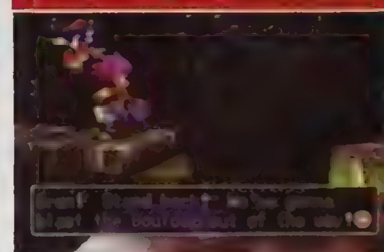


Allt från att skölja klumpar till att fylla hål. *Tombi 2* erbjuder alla möjliga sätt att samla poäng på. Får du tillräckligt kommer du till nästa nivå.

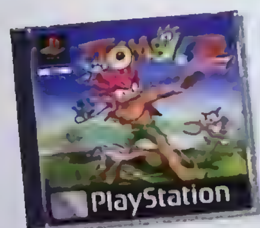




Din kompis Gran sitter fast bakom ett stenblock – spräng det med bomber för att rädda honom! Trots att han befinner sig så nära explosionen kan du rädda Gran helskinnad. Tur det.



HAN BROTTAS MED GRISAR OCH FÅNGAR KRABBOR...



Tombi 2

"Du lär dig att klättra uppför kedjor, ruva ägg och släcka eldar"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Whoopee Camp
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattformsspel
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

APE ESCAPE
Oumbärlig underhållning, roligt och lättspelat. Dessutom är det gott om spår!

Han ser ut som Sideshow Bob i The Simpsons och han kastar bumeranger och hoppar omkring på grisar. *Tombi* är med andra ord ingen vanlig plattformshjälte. Men *Tombi 2* är inte heller ett vanligt plattformsspel.

När du spelar detta spel lär du dig att klättra uppför kedjor, ruva ägg, släcka eldar, fylla igen hål och lösa upp knutar på fiskelinor – vare sig du vill det eller ej. Pusslen i *Tombi 2* har inte klämts in i särskilda rum och dyker inte upp som minispel utan är en naturlig del i spelet. Hoppa på en ända av en stråle så åker den andra änden upp och höjer vattnet, slår till en omkopplare eller låter dig hoppa till en ny stråle. Spelets bisarra 2D/3D-upplägg innebär att det, medan du färdas på en planet med action, plötsligt dyker det upp pilar som visar när du kan hoppa ut från eller in i skärmen (tänk dig de olika plattformsstilarna i *Crash Bandicoot 3* intrykta i ett spel).

Grafiken har gjorts om lite grand, man har piffat upp den i kanterna, men det är ändå väldigt likt originalet. Tombi själv är välanimerad när han attackerar grisvakterna genom att hoppa på dem och sedan mosa dem efter en bakåtvolt. Landskapen är traditionellt uppbyggda, men de har ingenting som kan matcha utsikterna som kan ses i *Spyro 2* eller snölandskapen i *Ape Escape*.

Att man inte kan röra på kameran är ett stort minus. Särskilt frustrerande är det när man måste hoppa ut från skärmen mot osynliga avsatser. Man blir helt enkelt tvungen att chansa. Även om spelkontrollen inte alltid är den bästa finns det ändå andra saker man uppskattar med *Tombi 2*.

Visst är det linjärt, men det finns gott om utrymme för egna sidospår såsom att föda upp kycklingar (genom att låta äggen ruvas och kläckas i tunnor) eller åka på rullband för ett få par extra poäng och ett par extra skratt. Det påminner ofta om RPG med många konverserande karaktärer och en mängd valmöjligheter, som till exempel om du ska ha fågelkläder som får dig att sväva, eller snabba byxor, som får dina ben att bli lika kvicka som Carl Lewis.

Det är inte svårt att ha roligt med *Tombi 2* och drömma sig tillbaka till hur det var att spela TV-spel när man var liten. Men plattformsspelen har utvecklats en hel del och är nuförtiden ganska sofistikerade, så *Tombi 2* är nog lite för ordinärt för att bli någon riktig dundersuccé. ■

Pete Wilton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Old-school, endimensionellt och kitsch, med en lurig 3D-twist	6
SPELBARHET:	Invecklat, men spelkontrollen kan bli väldigt frustrerande	6
LIVSLÄNGD:	Mycket att göra, om du gillar att bära omkring på olika föremål	7

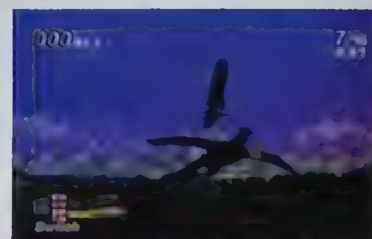
TOTALT
Tombi 2 kunde, och skulle, ha varit mycket bättre. Framförallt är det den luriga spelkontrollen och konstiga kameravinklarna som stör. Nuförtiden kräver vi faktiskt mer av ett spel än möjligheten att kasta grisar

6 AV 10

OGENOMTÄNKT ÄR BARA FÖRNAMNET, IRRITERANDE ÄR EFTERNAMNET



Road Rash: Jailbreak



Inte ens det nya inslaget med sidovagnar för två spelare har något att erbjuda.



FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1–4

Grejen med *Road Rash*-serien är att du kan attackera de andra förarna. Kanske är det bara en gimmick, men det är å andra sidan samma typ av serievåld som ger liv åt *Grand Theft Auto*. En gimmick förblir en gimmick om du inte fyller på med mer innehåll. *GTA* blandade spännande handling med en sensationskänlsa av att ge sig på lagens långa arm. EA värderar tydligen nyhetens behag högre än kvalitet

Jailbreak försöker föra konceptet *Road Rash* vidare genom att tillföra ett Story Mode. Det är här du hittar rymningen från titeln. Utmaningen är att försöka lyckas hjälpa den olyckligt namngivne figuren Spaz ut ur buren. Trist nog, hur mycket EA än försöker blir aldrig det enkla spelupplägget aldrig mer än så – på tok för banalt.

Styrningen av din motorcykel är bedrövlig och saknar all verklighetskänsla. EA klämmer här till med sin gimmick i ett försök att gottgöra detta faktum. Du kan med hjälp av knapptryckande såväl sparka och slå som förolämpa andra. Låter kanske kul, men är tröttsamt återupprepande. En av anledningarna är att motspelarnas AI är totalt frånvarande. Multiplayer funktionen är kul ett tag, men minst lika begränsat som spelet i övrigt.

Chris Buxton

Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Bleka banor och hyfsade motorcyklister	5
SPELBARHET:	Grovhuggen kontroll i kombination med dålig AI	4
LIVSLÄNGD:	Många spelvarianter, knappt någon skillnad på dem	4

TOTALT
Road Rash har för länge sedan passerat sitt bäst före-datum. Det är inte ens ett halvtaskigt racingspel. Striderna är tunna, racingen har kompromissats och hela paketet är på tok för tunt.

4 AV 10

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till!
Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. Vi skickar inga svar privat.

HELT DUM I HUVUDET

Hej PlayStation-Magasinet!
Jag har ett litet problem, det är så att jag har nyss fått ett bränt spel och tänkte spela det lite... Jag har en multi-x killer men nu är det så att det inte är någon färg när jag slår på spelet, är det fel på scart-kontakten som ska in bakom tv:n?
Ska det vara mer piggar i scartkontakten än på den som är orginal?
Jag tror att jag har en lite nyare version av PlayStation-konsol, för det är bara en sladd som man ska sticka in i konsolen och så den vanliga strömkontakten så klart. Är det en speciell kontakt man måste ha eller?
Tack på förhand
Rickard

Hej Rickard
Vi har vidarebefordrat ditt mail till MDTS.
Red

FRÅGVIS TEKKEN-TJEJ

Hej PSM!
Har bara några frågor till er, världens bästa PlayStation-tidning.
❶ Kan ni inte ha någon hemsida där ni skriver ner era gamla och nya recensioner?
❷ Hur ser huvudpersonen i *Final Fantasy IX* ut, har ni någon bild på karaktären?
❸ Kommer det något Pokémonspel till PlayStation2?
❹ Hur länge har eran tidning hållit igång?
❺ Kommer *Tekken Tag Tournament* till Sverige när PlayStation2 kommer till Sverige?

Det var allt från mig.
Tekken-tJeJen

Halloj, tjejen!
Här kommer några svar till dig:
❶ Vi håller på och jobbar på en hemsida. Kanske kommer vi ha gamla recensioner där, men inte nya. Och du har väl inte missat de gånger vi sammanställt samtliga recensioner någonsin i tidningen?
❷ Kolla in omslaget!
❸ Nej. *Pokémon* är en Nintendo-uppfinning, så det kommer definitivt inte dyka upp på PlayStation2.
❹ Sedan januari 1998 (det här är nummer 31 sedan starten).
❺ Japp.
Red

GRAFIK ELLER SPELGLÄDJE?

Ville börja med att tacka för en bra tidning. Det var en underbar idé med uppdateringen av *LMA Manager* och jag hoppas de borta i England fortsätter med den även i framtiden.
Nu till det jag egentligen ville ha sagt: I nummer 29 skrev personen "länge leve Hironobu Sakaguchi" att musiken och spelglädjen var viktigast i ett spel, men det håller jag inte med om för hur kul blir det om man spelar ett spel med dålig grafik? Jo man ser dåligt vad man ska göra och det blir heller ingen verklighetskänsla alls och detta i sin tur leder till frustration.
Detta är något jag känner till ganska väl för det var på grund av denna frustration som jag bytte från SNES till PSX. Nu kan man då ställa frågan till mig om ett spel inte ska vara roligt att spela. Men då ställer jag motfrågan, hur många dåliga spel finns det på marknaden med bra grafik? Titta bara på hur *Resident Evil*-spelen, *Dino Crisis, Gran Turismo, Metal Gear Solid* med flera ser ut. Alla dessa spel har fått ett bra betyg och vad har de gemensamt? Jo bra grafik. Något som jag också lagt märke till är att spel med goda grafikbetyg har ett bra betyg rakt igenom också i era recensioner, så helt fel kan jag väl inte ha.
Eller??
Robin

Hej Robin!
Du har hel rätt i att de flesta riktigt bra spel också har bra grafik. Det beror nog på att de som har tillräckligt bra idéer för att göra ett bra spel också har tillräckligt bra kunskap för att göra bra grafik.
Det du vill säga är att bra grafik är en grundförutsättning för att man ska kunna göra bra spel som *Metal Gear Solid* och *Resident Evil*. Och visst är det så. Men det omvända gäller också: om du gör ett extremt tråkigt spel så hjälper det inte att det ser snyggt ut. Och det är väl det man aldrig får glömma som spelutvecklare.
Red

XENA FÅR FAN-KLUBB

Hej! Jag tänkte berätta att jag håller på att starta upp en klubb för Lucy Lawless (*Xena*) och att det första numret av tidningen "Lucy In The Sky" kommer att skickas ut i höst. Till er som äger PlayStationspelet *Xena* så kan jag varmt rekommendera boken "Prima's Official Strategy Guide - Magical Power-ups Revealed" (Prima Publ.1999). Dels är boken snygg i sig, dels är den en bra hjälp för dem som inte fixar spelet lika lätt som alla fullblodsproffs därute. Kontakta mig för klubben på följande adress (eller skicka ett mail)...

Lucy In The Sky
c/o Eriksson
Skolgatan 39 B
831 45 Östersund
mikael.eriksson@mail.telitel.se

Hej!
Vi diggar Xena stenhårt och kan inte låta bli att införa den här insändaren, trots att det bara är reklam för en fanclub. Lycka till med klubben, Mikael!
Red

MERA FINAL FANTASY IX

Tja PSM!
Först vill jag bara säga att eran tidning är den klart bästa PSX-tidningen.
❶ Varför verkar det inte finns någon tidning i hela Sverige som skrivit en enda rad om Squares kommande mästerverk *Final Fantasy IX?* Innan FF8 kom stod det ju artiklar i alla PSX-tidningar om karaktärer, story med mera.
❷ Har ni recenserat toppspelen *Broken Sword* och *Metal Gear Solid* och i så fall i vilka nummer?
Slutligen vill jag bara tipsa om den bästa sajten på Internet: *Final Fantasy* Online.
Där kan du läsa allt om bland annat *Final Fantasy IX* och *Final Fantasy THE MOVIE!!!*
Squall Leonhart

Tjena Squall!
Tack för berömmet. Vi hoppas att du ska få ditt *Final Fantasy IX*-lystmäte mättat i detta nummer. Kolla in vår stora special om Squares senaste RPG på sidan 32.
Broken Sword är så gammalt att vi inte har recenserat det. *Metal Gear Solid*, däremot, recenserades i nummer 14 (februari 1999) och fick en tia i betyg.
Slutligen så glömde du bifoga adressen till hemsidan: www.finalfantasy.com
Red

SJUKA KOMPISAR

Hej PSM!
Jag vill först och främst berömma er för en så ohyggligt bra tidning!
Sen vill jag fråga er en sak... mina så kallade "vänner" hatar *Metal Gear Solid*. Själv fullständigt älskar jag det underbara spelet! Jag har försökt tala vett med dom men dom är helt j*vla sjuka, eller vad tycker ni?
Mvh
Solid Snake

Hej Snake
Japp, inget snack om saken. Dina kompisar är sjuka.
Red

PRISKRIG

Hej PSM!
Först vill jag tacka för en jättebra tidning. Det är den bästa tidningen i världen. Nu till min fråga:
Mina kompisar säger att PlayStation2 kommer att kosta 6 000. Men ni säger i något nummer att den kommer kosta

Sköna krigarprinsessan Xena får svensk fan-klubb. Ett behjärtansvärt projekt som vi naturligtvis stödjer.

cirka 3 000. Vilket pris gäller? Och när kommer den till Sverige?
Hälsningar
Cloud

P.S. Kan inte jag få ett minneskort? Snälla, snälla. D.S.

Hej Cloud!
Den senaste prisuppgiften vi fått från Sony är 349 dollar vid lanseringen i USA (som sker samtidigt som lanseringen i Europa). Något svenskt pris vet vi alltså inte, men en kvalificerad gissning är att 349 dollar plus moms med dagens dassiga värde på kronan kommer resultera i ett pris på minst 3 500 kronor här i Sverige. Däremot är 6 000 bara en påhittad summa som definitivt är felaktig.
Lansering sker (om den inte blir försenad) den 24 oktober. Och nej, du kan inte få något minneskort, eftersom vi redan gett bort det till en annan insändare. Sorry.
Red

NAMNFÖRVIRRING

Hejsan!
Jag har en liten fråga: Nyligen var jag inne på en sajt som säljer mestadels CD-skivor men även PlayStation-spel. De kallade uppföljaren till *Spyro* för *Ripto's Rage*. Jag blev en aning konfunderad för enligt mig så heter det *Gateway to Glimmer*. Eftersom jag har spelet i fråga så antar jag att jag har rätt. Nu undrar jag varför de kallar spelet vid "fel" namn? Jo, en fråga till: när jag åker till London, kan jag köpa spel där och spela dem hemma i Sverige på en svensk konsol? Tack för en bra tidning. Jag tycker att det är mycket bra att ni riktar er till alla, oavsett hur duktig man är på PlayStation-trivia. Och till Tor som skrev en insändare i förra numret; om du nu är så fullärd, varför ens köpa tidningen som du tycker är så dålig?
Anna

Hej Anna!
Ripto's Rage är helt enkelt den amerikanska undertiteln titeln på det som i Europa kallas *Gateway to Glimmer*. Det är alltså exakt samma spel, men någon marknadsnisse har fått för sig att *Ripto's Rage* är en mer gångbar titel i USA. Detta händer rätt ofta med spel – att de får en europeisk och en amerikansk titel. *Tony Hawk's Skateboarding* heter till exempel *Tony Hawk's Pro Skater* i USA. Visst kan du köpa spel i England och spela dem i Sverige, eftersom hela Europa räknas som samma "region". Däremot kan du inte spela amerikanska eller japanska spel på svenska maskiner.
Red

PREVIEW vs RECENSION

Hej PSM
Jag har lite frågor:
❶ I PSM så provspelar och recenserar ni spel. Jag undrar vad det är för skillnad?
❷ I nummer 29 sa ni att ni skulle intervjua skaparna av *Jedi Power Battles*, men det gjorde ni inte. Varför?

P.S. Kommer *Jedi Power Battles* komma på demo? D.S.

Rickard H

Hallå Rickard!
När vi provspelar något har vi inte tillgång till ett färdigt recensionsexemplar. Ofta har vi i stället en beta, det vill säga en tidig version, av spelet i fråga. Med betan kan man se hur ett spel verkar bli när det är färdigt, men det kan finnas mycket ändringar kvar att göra för spelutvecklarna. Därför är våra provspelat mera en förhandstitt och en försmak av vad som komma skall. Det går inte att jämföra med en tvättäkta recension, där vi har spelat ett helt komplett spel i flera dagar för att kunna ge ett rättvist betyg.
När det gäller den bortfallna *Jedi Power Battles*-intervjun är det bara att konstatera att allt sällan blir som man vill i tidningsvärlden. Det fanns varken tid eller utrymme till den utlovade intervjun. I stället körde vi recensionen på spelet, och det är väl inte fy skam?
Red

UNREAL TOURNAMENT?

Hej!
Jag har en fråga till er. När kommer Unreal Tournament till PlayStation?
Aron Johansson

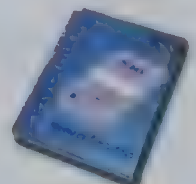
Tjena Aron!
Unreal Tournament har bytt plattform till PlayStation2, och kommer alltså senast se dagens ljus här i Europa den 24 oktober (då PS2 lanseras).
Vi testade en halvdan version av *Unreal Tournament* till PS2 på E3-mässan i Los Angeles i år, men än så länge var den inte särskilt mycket att hurra över. Bland annat känns det fel att styra med handkontrollen, så antagligen kommer man utveckla spelet för en PS2-mus.
Red

MÅNADENS BREV

KRITIK OCH PLÅSTER

Tja PSM!
Först och främst vill jag bara tacka för en bra och intressant tidning.
Varför tar ni alltid upp piratkopieringen på insändarsidorna, alla måste ju ha fattat att det är dåligt att piratkopiera/köpa piratkopior för länge sedan. Jag bryr mig inte, jag tar inte ställning. Jag blir bara så less på att bara läsa en massa uttjatad skit.
Och varför blir aldrig insändare med frågor månadens brev? De enda månadens brev jag har läst har handlat om en massa freaks som berättar om hur överdrivet bra *FF VII* är. På grund av mina nedanstående frågor kan man ju förstå att detta knappast kommer att bli utsett till månadens brev.
Okej, nu till frågorna:
Jag har sett i en annons att man kan köpa nåt som kallas för link-kabel. Vad jag har förstått så ska man kunna koppla ihop två PlayStation, men hur vet man vilka spel det funkar till? I PSM 28 beskrivs ett duospel i *SpecOps*, kan det vara sådant?
Nu till den viktigaste frågan. Kan man få 100 procent i *Medal of Honor?* Jag har fått excellent på alla nivåer, jag har fått alla medaljer (inklusive Dreamworks medal of valor), men jag har ändå bara 99 procent. Mycket irriterande.
Grymt skönt svar på Piraternas insändare i nr 27. Tokskoj.
Förresten, häromdan när jag kollade igenom några gamla datatidningar så hittade jag en High Score-tidning (nr 27 jan 97) med ett skoj uppslag om åtta ölspel. Fina bilder. När jag tittade vem som skrivit reportaget fann jag er kära chefredaktörs namn. Jaså Tommy, du har varit i den branschen också.
Jag ber om ursäkt för kritiken jag gett er, egentligen är jag en rätt snäll och trevlig kille. Förlåt.
Jag skickar med plåster för att läka de psykiska sår som mitt brev kan ha skurit.
Jag älskar er tidning, jag lovar.
Lars "micken" Karlsson

Hej Lars!
Jaså, du försöker använda omvänd psykologi på oss för att vinna ett minneskort? Okej, du vinner.
Vi tjatar så mycket om det felaktiga med piratkopiering eftersom det är en så pass viktig fråga, och nej, alla har inte förstått att det inte är bra, läs "Rickards" insändare på föregående sida. Går branschen under så går vi under.
Link-kabeln använder man mycket riktigt för att koppla ihop två PlayStation-maskiner och spela link-kompatibla spel. På baksidan av spelkartongen ska det stå klart och tydligt om spelet är link-kompatibelt eller ej. Tyvärr är link-kabeln en satsning som komav sig lite, eftersom bara några ynka procent av världens alla PlayStation-ägare har bemödat sig med att köpa en link-kabel. Konsekvensen av detta är att speltillverkarna inte är intresserade av att lägga ner tid och pengar på linkfunktioner i spel. Det var faktiskt vanligare i PlayStations barndom att spel var link-kompatibla än vad det är i dag.
Några spel som kan spelas med link-kabel är *Red Alert, Need for Speed* (ettan) och *Wipeout 3*. Tänk på att man behöver varsin TV när man kopplar ihop två PlayStation.
Vad gäller *Medal of Honor* verkar det som att det inte går att få 100 procent. Är det någon av våra läsare som har lyckats få 100 procent, och hur gjorde ni då i så fall?
Och ja, jag har jobbat på många datortidningar genom åren. Datormagazin, High Score och PC Hemma. Nu kan jag upplysa om att jag ska lämna över till en ny chefredaktör inom kort. Själv går jag över till ett nytt projekt inom förlaget.
Red



Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.

LÄMNA MOTSTÅNDARNA I BACKSPEGELN

Crash Team Racing

Denna månad är det dags att ta itu med allas vår favorit Crash och hans vänners debut på racingbanan. Vi har försökt gräva fram alla hemligheter och annan matnyttig information. Allt för att ni läsare inte ska se ut som noviser när era polare utmanar er på ett parti *Crash Team Racing*. Den som lärt er att det är att deltaga som är det viktigaste har aldrig vunnit något i sitt liv. Eller som det klassiska uttrycket säger: "Second place is the first loser".

BANA FÖR BANA

I denna del av guiden kommer vi att gå igenom de första tolv banorna i "adventure mode". De sista banorna får ni klara på egen hand. Något ska ni väl göra själva. Alla ni som spelat *Crash Team Racing* vet att det gäller att hitta tre bokstäver på varje bana. Bokstäverna, som naturligtvis är C, T och R, är inte alltid så lätta att få tag på. Därför ska vi här förklara hur du ska hitta dessa viktiga konsonanter. I spelet gäller det även att vinna så kallade "relics" genom att bränna igenom spelets banor på olika tider. Även dessa tidsbegränsningar får du serverade i texten som följer.

CRASH COVE

Tid för Sapphire Relic:	1:17:00
Tid för Gold Relic:	1:05:00
Tid för Platinum Relic:	0:52:00

R:
I början av denna bana kan du välja mellan att ta till höger eller vänster. Du ska här ta den högra vägen, och när du sedan svänger in på banan igen ska du svänga extremt mycket till vänster. Du hittar här denna bokstav ungefär vid stenblocket som du nu ser.

T:
En av de svårare sakerna på denna bana är att hitta bokstaven T. Det du först ska göra är att efter första svängen använda dig av den högra rampen som finns där. Du får då lite extra fart och flyger ner i vattnet. Sväng sedan vänster och styr din kosa mot den upphöjda gräsplätten framför dig. Innan du kommer upp ur vattnet kommer din karaktär att dyka som en skattletare. Under vattnet kan du hoppa upp så att du kommer till den gräsplätt som du förut såg. Sedan är det bara att bränna vidare tills du ser en bro på höger sida. Det är på denna bro du hittar det du söker.

C:
Allt du behöver göra för att få tag på den sista bokstaven, är att åka upp på det andra piratskeppet på banan. Åk sedan så långt du kan på skeppet och hoppa av för att fånga in ditt efterlängtade C.

ROO'S TUBES

Tid för Sapphire Relic:	**1:15:00**
Tid för Gold Relic:	**1:05:00**
Tid för Platinum Relic:	**0:55:00**

C:
Efter att du kommit ur din första tunnel ska du titta efter en kulle som går att använda som ett nyttigt hopp. Vänster om kullen finns den första bokstaven på banan. Det är bara att hoppa vid rätt tillfälle på kullen så har du ditt C.

R:
Efter att du snott åt dig bokstaven C ska du jaga vidare till nästa tunnel. När du använt dig av båda de "speed pads" som finns inne i tunneln ska du titta noga efter R:et som flyter i luften ovanför banan. Ta nu ett litet skutt så är två av tre bokstäver infångade.

T:
Precis när du lämnat den sista tunneln så ska det finnas en båge av skelettben. I stället för att åka igenom denna ruskiga struktur ska du ta stenvägen till vänster om den. Där hittar du den sista bokstaven. Observera att denna väg gör att du tappar fart.

MYSTERY CAVES

Tid för Sapphire Relic: 1:55:00
Tid för Gold Relic: 1:44:00
Tid för Platinum Relic: 1:32:00

R:
I dessa mystiska grottor finns det ett gäng sjöar som bebos av några fridfulla sköldpaddor. Crash och hans vänner ser naturligtvis inget fel med att använda sig av dessa varelser för att komma åt de hemligheter som banan har att erbjuda. Vid den första sjön på banan behöver du således bara hoppa på en av de två sköldisarna för att komma åt bokstaven R.

C:
När du lite senare kommer fram till några fartplattor med lavabollar hoppandes mellan dem ska du försöka hålla dig så långt åt höger som du kan. När du sedan ser bokstaven C flytande över ditt huvud så tar du bara ett skutt och den är din.

T:
Efter att du tagit C så kommer du in i grottorna igen. När du där inne har passerat två vattenpölar så ska du titta efter några lådor. Åk in i lådan längst till vänster så är den sista bokstaven din.

SEWER SPEEDWAYS

Tid för Sapphire Relic:	**1:33:00**
Tid för Gold Relic:	**1:05:00**
Tid för Platinum Relic:	**0:37:00**

T:
Precis i början av banan kan du välja att ta en väg till höger eller vänster. Ta den högra vägen och fortsätt framåt. I tunneln som följer kommer du att stöta på ett par fartplattor. Använd dig av dem och hoppa sedan höger, där du hittar din första bokstav.

R:
När du dundrar in i det riktiga kloaksystemet så ser du snart två plattformar. Hoppa på den vänstra plattformen och följ den vägen ända fram till den andra bokstaven på banan.

C:
När du fångat in R:et ska du fortsätta förbi den rullande tunnan på banan. Kör vidare tills du kommer fram till några fartplattor. Använd dessa plattor och hoppa in i nästa tunnel. I denna tunnel finner du det du söker uppe i luften. Med hjälp av din extra fart och ett litet hopp är bokstaven din.

COCO PARK

Tid för Sapphire Relic:	**1:35:00**
Tid för Gold Relic:	**1:12:00**
Tid för Platinum Relic:	**0:49:00**

C:
När du startar denna sköna bana ska du genast hålla dig så långt till vänster på vägen som möjligt. Till slut kommer du





fram till C:et. Bokstaven ligger framför ett stenblock, så var beredd att svänga höger.

T:
När du kommer in i den första och enda tunneln i Coco's Park är det enda du behöver göra att hålla till höger. Nu har du fångat in ännu en bokstav.

R:
Efter tunneln kommer en sväng. Håll dig till vänster här och hoppa på kullen för att få tag på den sista versalen som denna värld har att erbjuda.

TIGERS TEMPLE

Tid för Sapphire Relic:	**1:20:00**
Tid för Gold Relic:	**1:02:00**
Tid för Platinum Relic:	**0:43:00**

T:
I början av Tigers Temple så befinner du dig i en backe. Åk till vänster på banan där du snart kommer till ett gräsfält. Den första bokstaven hittar du just på detta gräsfält.

C:
För att komma åt nästa bokstav ska du göra ett hopp på den andra rampen på banan. Se till att du kommer rätt när du kör upp på rampen, annars är det lätt att missa denna bokstav.

R:
Efter att du kört ut från den första tunneln i denna värld så kommer du så småningom fram till ett stenansikte. Med hjälp av ett vapen kan du blåsa bort tänderna från detta pokerface. Åk sedan in i munnen och du har snart tagit alla bokstäver i Tigers Temple.

PAPUS PYRAMID

Tid för Sapphire Relic:	**1:34:00**
Tid för Gold Relic:	**1:09:00**
Tid för Platinum Relic:	**0:42:00**

C:
Efter att du på denna bana har åkt förbi de tre första flugfällorna så ska du sikta in dig på de två stenblocken som kommer. Mellan dem finns nämligen den första bokstaven. Det kan vara lite knepigt att få tag på den, men efter lite träning och ett perfekt hopp så ska det gå vägen.

T:
I stället för att använda den andra fartplattan på banan ska du i stället hålla dig till vänster om vägen. Här hittar du snart en annan väg som tar dig till ditt T.

R:
Efter den femte flugfällan i Papus Pyramid så finner du en liten kulle. Hoppa på denna och sväng åt höger för allt vad du är värd. Ännu en bana är nu avklarad.

DINGO CANYON

Tid för Sapphire Relic:	**1:25:00**
Tid för Gold Relic:	**1:09:00**
Tid för Platinum Relic:	**0:53:00**

C:
Denna är lätt som en plätt. Sväng bara höger i den första svängen och dra sedan ut i öknen bredvid kaktusen. Där hittar du vad du söker.

T:
I den första och enda tudelningen av vägen ska du ta till höger. Precis innan vägarna går ihop igen ska du sedan svänga grovt åt vänster. Grattis! Ännu en bokstav är din.

R:
När du fångat in bokstaven T så kommer ett gäng fartplattor. Nu ska du hålla dig på den högra sidan av vägen och använda den platta som är längst till höger. Du måste sedan hoppa och R:et är ditt.

BLIZZARD BLUFF

Tid för Sapphire Relic:	**1:30:00**
Tid för Gold Relic:	**1:08:00**
Tid för Platinum Relic:	**0:45:00**

T:
Håll bara höger från början. Precis innan du ser några lådor så ska du bränna ut i snön och hoppa nerför kanten. Det är det enda som behövs för att fånga ännu ett T.

R:
Efter du passerat den första isdelen av banan kommer en vänstersväng. Ta svängen så tajt som möjligt så har du fångat en skatt till.

C:
Åk på de fartplattor som finns innan den andra isdelen av banan. Hoppa sedan till höger och du ska nu ha alla bokstäver i din ägo.

DRAGON MINES

Tid för Sapphire Relic:	**1:28:00**
Tid för Gold Relic:	**1:11:00**
Tid för Platinum Relic:	**0:54:00**

C:
Kanske den lättaste bokstaven i spelet att få tag på. Det finns en enda sjö på den här banan, och där hittar du ditt C.

T:
När du åkt förbi tågrälsen i denna häftiga drakgruva så ska du fortsätta uppför backen. Hoppa sedan i slutet av backens sväng så att du når bokstaven T som hänger i luften.

R:
Lite längre fram i gruvan finns ett gäng lådor. Åk in i låda nummer två och sen har du fixat ännu en bana.

POLAR PASS

Tid för Sapphire Relic:	**3:00:00**
Tid för Gold Relic:	**2:33:00**
Tid för Platinum Relic:	**2:05:00**

C:
Mellan de två vägförgreningar som befinner sig i början av banan finner du din första bokstav. Denna bokstav kan vara svår att se, men den finns där.

R:
När du åkt förbi den andra sälen på denna iskalla bana så kommer du till tre fartplattor. På den tredje är det bara att ta ett skutt till höger, och gissa vad – du har kammat hem ännu en bokstav!

T:
Precis innan slutet på banan så hittar du en frusen sjö. Ta fart och hoppa på rampen som är gjord av is så är allt klart på denna bana.

TINY ARENA

Tid för Sapphire Relic:	**3:45:00**
Tid för Gold Relic:	**3:22:00**
Tid för Platinum Relic:	**2:58:00**

T:
Efter den första svängen på banan där du ser några powerup-lådor kan du hoppa på en av de två kullarna för att snatta till dig bokstaven T.

C:
Efter den första långa rakan ska du ta en tajt högersväng. Där ligger det du letar efter och bara väntar på dig.

R:
Hoppa på kullen efter du har tagit ditt C, så kommer den sista bokstaven nästan gratis. Se till att du gör ett bra hopp bara. Annars så missar du den helt. ■



FUSK TILL FOLKET

Ni som läst tidningen förut vet att vi inte ser något omoraliskt i att fuska när det kommer till spel. Därför har vi självklart sammlat ihop lite koder till *Crash Team Racing*. Dessa ska tryckas in på huvudmenyn när du håller in L1+R1

Eviga masker: ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓

Osynlighet: ↓, ←, →, ↑, ↓, →

Tillgång till Komodo Joe: ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓

Tillgång till N. Trophy: ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →

Tillgång till Papu Papu: ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←

Tillgång till Penta Penguin: ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑

Tillgång till Pinstripe: ←, →, △, ↓, →, ↓

Tillgång till Ripper Roo: →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →

Det var mycket Crash denna månad men vi vet att ni älskar krabaten och vad gör vi inte för alla er gamers därute. Hoppas ni får en skön sommar.

OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLET RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

SONY HOTLINE:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:
08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT:
08-604 48 48
(Vardagar 9.30–17.30)

WENDROS SUPPORT:
08-605 36 11
(Vardagar 13–17)

JACK OF ALL GAMES SUPPORT:
Svarar enbart per mail
hotmail@jackofallgames.dk

VINN DVD-SPELARE OCH BOND-FILMER!

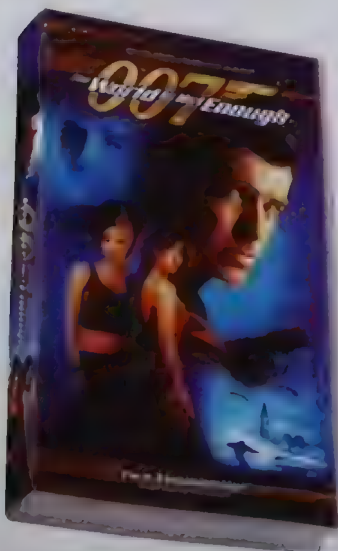
Den här månaden har vi en riktig dundertävling för er. Du kan vinna inget mindre än en DVD-spelare från Thomson och en hög med Bond-filmer! Allt du behöver göra är som vanligt att ringa vår tävlingstelefon och svara på några enkla frågor, så kan DVD-spelaren bli din!



1 pris:
DVD-spelare Thomson DTH3300 och DVD-filmerna From Russia with Love, Dr. No och The World is not Enough. Värde: ca 5 750 kronor!

2 pris:
DVD-filmerna From Russia with Love, Dr. No och The World is not Enough + en överraskning! Går ej att köpa i handeln. Värde: ca 900 kronor.

3–10 pris:
The World is not Enough på VHS.







Svara på den här frågan för att ha chansen att kamma hem DVD-spelaren:

Vi har genom tiderna kunnat se många härliga Bond-filmer. Hur många har getts ut på video?

Gör så här:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0712-110 50 (4:55 kr/minut). Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor. Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 33. Priserna skickas ut i slutet av juli.

GRATTIS!
Ni vann vår tävling i nummer 29! Priserna kommer med posten.

1–10 pris:
Spelet UEFA Champions League
Jonas Mattsson, Gävle;
Kristina Svensson, Malmö;
Anders Andersson, Årjäng;
Stefan Jästring, Jönköping;
Fredde Olsson, Gustafsberg;
Fredrik Andersson, Arboga;
Fredrik Johanesson, Kungsäng;
Sebastain Hansen-Hägg, Göteborg;
Daniel Larsson, Gävle;
Ronnie Lindberg, Delsbo

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Callmedia, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon).

MÅNADENS CD



Sätt på, ratta in, stoppa in CD:n se upp... dags för månadens CD.

Förra årets kanske bästa sportspel var *Tony Hawk´s Skateboarding.* Nu är äntligen uppföljaren här, och du kan spela en demo tack vare vår fenomenala skiva! Annat skoj på skivan är spelbara demon av *Euro 2000* och *Muppet Race Mania.* Spela på!

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".



Det tar bara två minuter att komma igång – och du har chansen att vinna 10 000 dollar.

Tony Hawk's Pro Skater 2

■ UTGIVARE:	Activision
■ GENRE:	Skateboardsimulator
■ DEMOTYP	Spelbar

Här har ni det som ni väntat på. Det är inte bara tillbaka, utan större och bättre än någonsin. I vårt demo kan du och en polare spela antingen som Tony eller Chad Muska. Du kan kolla in Marseilles skatepark, fullsmockad med hopp, bowls, halfpipes och quarterpipes. Men om det inte skulle vara tillräckligt så har vi också inkluderat en liten försmak av spelets fantastiska Skate Park Editor och Create A Skater.

■ Kontroller

△	Grinda
□	Flip
○	Grab
⊗	Huka dig och hoppa
↑	Luta dig framåt/lämna pool
←	Svänga/balansera medan man grindar
↓	Bromsa/luta dig bakåt
L1	Snabb spinn (håll intryckt)
R1	Snabb spinn (håll intryckt)
R2	Switch/vanlig
START	Paus
SELECT	Avsluta demot

■ Tips

Tryck snabbt på ↑ ↓ för manuals/nosemanuals
Använd ←△ eller →△ för en nose- eller tailslide

■ Övriga inslag

Det fullständiga spelet innehåller nya banor från hela världen. De är inte bara dubbelt så stora som sina föregångare, utan innehåller också hemliga ställen. Det finns en multiplayervariant för upp till åtta spelare och en Tag Mode, som går ut på att knuffa din motståndare ner i asfalten.

■ Ytterligare information

Kolla in jätteartikeln i PSM 30 om Tony Hawk's 2.







Här har du chansen att spela en av EM:s mest ökända matcher. Du har bara en halvlek på dig, så det gäller att hålla tungan rätt i mun.





Mupparna slår till igen. Det finns två olika banor och fyra av dina favoritmuppar att välja mellan, var och en med sitt eget fordon. Så starta motorn och håll utkik efter eventuella genvägar.



Euro 2000

- **UTGIVARE:** Electronic Arts
- **GENRE:** Fotboll
- **DEMOTYP** Spelbar

Det här spelet ska enligt utsago bli säsongens hetaste fotbollsspel. Vårt demo fokuserar på den ultimata kämparmatchen – England mot Tyskland. Det går endast att spela en halvlek, så du måste se till att vinna snabbt.

Kontroller

←↑→↓	Förflytta spelarna/rikta in skott
△	Snabbt tryck för att spurta
○	Skjuta/snäll tackling
✕	Passa/byt spelare
□	Lobba/aggressiv tackling
R1	Genomskärare
L1	Hård tackling

Nickar

○ (håll in)	Nick mot mål
□ (håll in)	Nick mot en spelares bröst
✕ (håll in)	Nick mot en spelares fötter

Volley

○ (två snabba tryck)	Volley eller bicycletas
□ (två snabba tryck)	Volley mot en spelares bröst
✕ (två snabba tryck)	Volley mot en spelares fötter

Övriga inslag

Det fullständiga spelet innehåller alla 51 europeiska lag som deltar, riktiga arenor och klassiska matcher.

Ytterligare information

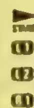
Titta på sidan 58 och se hur bra det är.

Muppet Race Mania

- **UTGIVARE:** SCEE
- **GENRE:** Racing
- **DEMOTYP** Spelbar

Kermit, Miss Piggy, Gonzo och resten av gänget gör härmed sin debut på PlayStation. I det här skojiga racingspelet ska du kämpa för segern i bästa muppstil. I vårt demo finns två banor – The Graveyard och The Canyon. Du kan antingen köra själv eller mot en polare, som Kermit, Rizzo, Beaker eller Animal.

Kontroller

✕	Gasa
□	Hoppa
△	Kamera
○	Bromsa och backa
✕+○	Sladda
←	Sväng vänster
→	Sväng höger
 START	Paus
L1	Använd pick-up 1
L2	Använd pick-up 2
R1	Turbo (frukter laddar upp turbon. En blinkande turbomätare innebär att du har en megaturbo)
R2	Special (kan endast användas vid full turbomätare och den varar i fem sekunder)

Övriga inslag

Spelet innehåller tolv olika spelvarianter, inklusive stuntarenor, Adevnture Mode och Chicken Chase; 25 muppar, inklusive örnen Sam, Rowlf och Animal; 25 fordon, inklusive en Doozer Tipper, Dr Teeth's Hotrod och rymdskeppet från *Pigs in Space*.

Ytterligare information

Kolla in recensionen i PSM 30 om du vill veta mer.



Nästa spelares tur. Han ser väldigt avspänd ut i kväll, och publiken tycker verkligen om honom. Han tänker försöka sänka den röda i miljön. En enkel stöt så länge han håller ögonen på den.



I vårt demo hoppar du in i ett eget rymdskepp. Du warpar omkring i galaxen där du och ditt skepp får utstå svåra prövningar.

World Championship Snooker

■ **UTGIVARE:** Codemasters
■ **GENRE:** Snookersimulator
■ **DEMOTYP** Spelbar

VM-atmosfären hänger fortfarande kvar, och här har du chansen att själv ta del av den. I vårt demo kan du spela i fem minuter. Det är en match för en spelare, och du får möta några av snookersportens mest namnkunniga spelare. Det hela går av stapeln i den berömdaste av alla snookerhallar, The Crucible, och den entusiastiska publiken och TV-kamerorna gör också sitt till för att det ska kännas som på riktigt.

■ **Kontroller**

□	Höjden på kön (Pil upp pil ner justerar vinkeln)
△	Vy ovanifrån
✕	Stöta
○	Hård stöt
↑↓←→+○	Kontrollerar skruven
←→	Rotera kön
↑↓	Byt vy
START	Paus/valmöjligheter
SELECT	Välj boll
R1	Håll intryckt – finjustering
↑↓←→+L1	Flytta bollen
↑↓←→+R2	Kolla in bollen du siktar på
↑↓←→+L2	Vrid på huvudet

■ **Övriga inslag**
Det fullständiga spelet innehåller 20 av världens bästa snookerspelare, bland annat Stephen Hendry, Ken Doherty, Mark Williams, Ronnie O'Sullivan och Dennis Taylor, och du kan avancera via en lokal klubbbaserad kvalificeringsliga till anrika the Crucible.

■ **Ytterligare information**
Se PSM 30 för en fullständig recension av *World Championship Snooker.*

Star Ixiom

■ **UTGIVARE:** SCEE
■ **GENRE:** Shoot-em'up
■ **DEMOTYP** Spelbar

I vår demo av Star Ixiom får du chansen att ratta ditt alldeles egna rymdskepp. När du väl fått kläm på träningsvarianten och lärt känna ditt skepp så kastas du rätt in i stridens hetta.

■ **Kontroller**

På kartan

↓↑←→	Flytta markören
△	Byt till stridsskärmen
○	Visa status, avfyra photoner
□	Hopp
L1 eller R1	Byt bakgrund på kartan
L2	Byt till photon-läge
R2	Ändra markörens hastighet
START	Paus

Vid basen

↓↑←→	Flytta din karaktär
□	Spring
✕	Prata
△	Ångra
R1	Meny över genvägar
START/SELECT	Tryck på START och SELECT samtidigt för att återställa spelet

På stridsskärmen

↓↑←→	Förflytta rymdskeppet
L1	Minska hastigheten (tryck två gånger för att minska hastigheten snabbt)
R1	Öka hastigheten (tryck två gånger för att öka hastigheten snabbt)
L2	Rolla åt vänster
R2	Rolla åt höger
△	Byt till kartan
○	Byt förstoring på radarn
□	Skjut
✕	Använd sekundärt vapen
SELECT	Byt vy

■ **Övriga inslag**
I det fullständiga spelet hamnar du mitt i det största krig universum någonsin skådat.

■ **Ytterligare info**
Läs hela recensionen i PSM 30

PÅ SKIVAN

Video Galleriet

TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

In Cold Blood

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Action/äventyr
DEMOTYP	Video

Från de erkända utvecklarna Revolution (som bland annat gav oss *Broken Sword*) kommer ett av de mest ambitiösa PlayStation-spelen någonsin. Revolution har frångått det gamla peka-och-klicka-gränssnittet som fanns i deras tidigare spel, och istället försökt kombinera ett äventyrsspel med den produktion som återfinns i en storfilm från Hollywood. *In Cold Blood* är en lång, filmisk historia om krig, diktatur, förräderi och spionage i en inte alltför avlägsen framtid. Kina och USA står vid randen av ett krig om Taiwan, vilket kan leda till en global kris. Det är ett spel som är mycket nyskapande och definitivt har stora visioner, och det måste vara en av de mest efterlängtade titlarna i år. Kolla in vår fullständiga förhandstitt på sidan 26 om du vill veta mer.



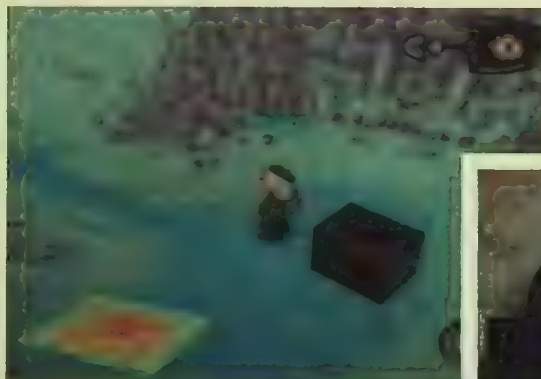


Du spelar rollen som MI6-agenten John Cord, en nedbruten man som fått utstå grym tortyr.

Hogs of War

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Worms med grisar
DEMOTYP	Video

Tyckte du att ett spel som handlar om en armé av maskar som slåss till döden var lite för konstig? Om så var fallet, så är det här antagligen inte ett spel för dig. Den här gången handlar det om grisar. En hel liten armé av svin, med en ganska imponerande arsenal, slåss i ett världskrig som inte liknar något annat. Massor av grisar, ute efter blod och bacon, tar till knytnävarna och kaoset är ett faktum. Allt detta och Rik Mayalls röst... se förhandstitten på sidan 23 för mer information.



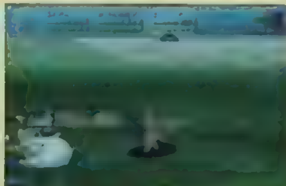
Grisar som krigar? Vad ska de hitta på härnäst? Kolla in förhandstitten på sidan 23 om du vill veta mer om detta fläskiga äventyr.



Star Ocean: The Second Story

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	RPG
DEMOTYP	Video

Strax efter att Gudarna kastar ner en dödlig meteor mot en intet ont anande planet bryter helvetet lös. Två personer från olika ändar av galaxen förs samman i ett försök att rädda universum. Det är en fantasifull historia som ger *Star Ocean* en klassisk RPG-charm. Spelet levererar allt man förväntar sig av ett hyggligt RPG, med över 80 olika slut, tre stridslägen (inklusive realtidsstrider), och möjligheten att skapa egna föremål ur råmaterial. Här finns tillräckligt för att hålla dig sysselsatt hela sommaren...



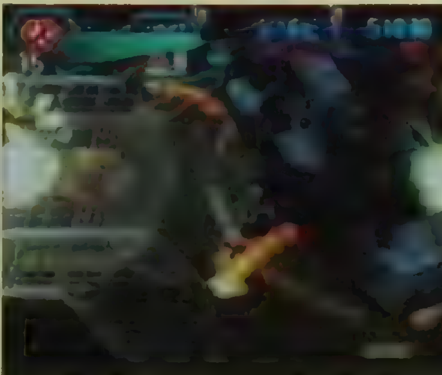


Detta RPG av gammal god sort bygger på en klassisk berättelse av episka proportioner. Vänta dig massor att göra och realtidsstrider.

Silent Bomber

UTGIVARE:	Studio 3
GENRE:	Blow 'em up
DEMOTYP	Video

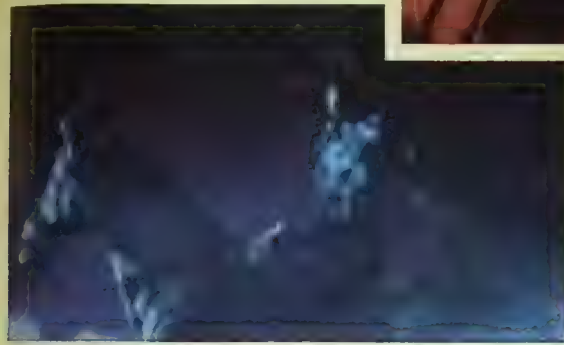
Det råder ingen tvekan om att explosioner alltid är bra att ha i spel – ju större desto bättre. Därför borde ett spel som bara handlar om att spränga saker vara ett riktigt bra spel. Och det är precis vad *Silent Bomber* är – en korsning mellan *Bomberman* och *Syphon Filter*, där själva bombandet kombineras med storydrivna mellansekvenser. Ju längre du kommer i spelet, desto större blir explosionerna. Du kan samla på dig power-ups som gör att du kan kasta bomberna längre, eller spränga dem samtidigt. Håll utkik efter en spelbar demo som kommer snart.

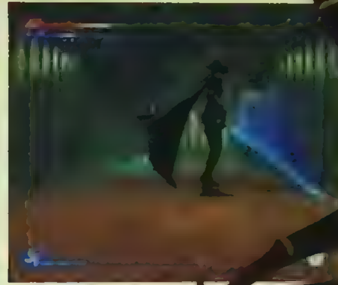




Det är som *Bomberman*, men betydligt mer sofistikerat. Du kan förvänta dig enorma explosioner, massförstörelse och en upprörande dålig inställning till allmänhetens säkerhet.









Vampire Hunter D

UTGIVARE:	JVC Interactive
GENRE:	RPG
DEMOTYP	Video

Vampire Hunter D har hämtat sin inspiration från filmer som *Blade*, och utspelar sig i en tid då vampyrer terroriserade befolkningen. Stora belöningar utlovades till dem som kunde ta kål på dem, och en ny sorts prisjägare såg dagens ljus, varav de mest ökända var hälften människa och hälften vampyr. Detta läskiga RPG ser ut att bli ganska magstarkt.

Om du är nervöst lagd kanske du finner en del scener i denna demo lite otäcka (tja, åtminstone om du har problem med fladdermöss eller vampyrer).

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

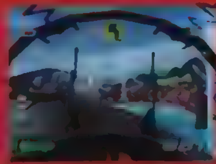
- Vill du spela nästa nummer? Varför inte...
- Bli lerig i **Colin McRae Rally 2.0**
- Bli kraftfull i **Jedi Power Battles**
- Bli luftburen i **N-Gen Racing**
- Bli bombad i **Silent Bomber**
- Bli grisig i **Hogs of War**
- **Plus!** Bilder från **Tombi 2, Ronaldo V-Soccer och Vib Ribbon, exklusiva downloads** och **mycket annat!**



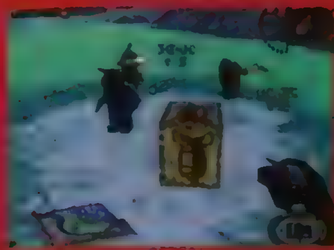
Colin McRae Rally 2.0



Jedi Power Battles







GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – SLUTSÅLDA !
PSM 4 • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddus, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13 • På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy
PSM 14, PSM 15 – SLUTSÅLDA !
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 • På skivan: Populous: The Beginning, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, Granstream Saga, Live Wire, Judge Jule's Music, Yaroze Poker Sim, Carmageddon, Ape Escape.
PSM 19 • På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 ´99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 • På skivan: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Legacy of Kain: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Afrika Shox
PSM 24 • På skivan: Gran Turismo 2, Crash Team Racing, FIFA 2000, Rainbow 6, Jade Cocoon, This is Football, Pong, Atariland Compilation
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro ´98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 • På skivan: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, V-Rally 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, Worms Armageddon, Centipede, Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Space Debris
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 ´99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia
PSM 29 • På skivan: På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing
PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody´s Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom



HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing



HUR GÖR JAG?

Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop

OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

Ev företag ....

Namn ....

Adress ....

Postnr ....Ort ....

Telefon ....

....
Målsmans underskrift om du är under 18 år

FRANKERAS EJ
SPLY/PSM
BETALAR
PORTO

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

METALLGURUN TALAR UT

METAL GEAR SOLID 2

Vi tar ett allvarligt snack med Hideo Kojima om *Metal Gear Solid 2* till PS2 – antagligen världens coolaste spel!

VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Vagrant Story
In Cold Blood
Galerians
Destruction Derby Raw
NHL: Rock the Rink
Vampire Hunter D
Hogs of War
Toshinden 4



BRYT EN STAV

SYDNEY 2000

Stor förhandstitt på årets officiella OS-spel från Eidos.

VI PROVSPELAR

Tenchu 2
Front Mission 3
Chase the Express
London Racer
Med mera...

VRÅLTUNG RECENSION

VAGRANT STORY

Se här ett rollspel som utmanar även *Final Fantasy!* Stor recension.

NUMMER 8/2000

UTE DEN 25 JULI

Massor av tips och fusk
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Nyheter • Insändare • Speltoppen

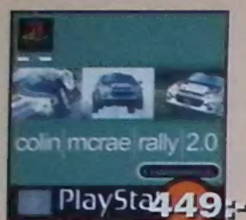


nordic games

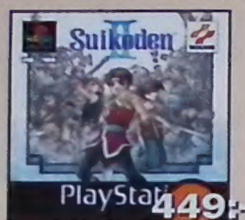
2 års garanti

PlayStation

Nyheter



Colin McRae Rally 2.0 — 449:-



Suikoden 2 — 449:-



Legend of Legaia — 279:-



Vandal Hearts 2 — 449:-

Alundra 2	299
Beatmania Euro + DJ Kontrol	649
Crisis Beat	449
Dragon Valor	279
Earthworm Jim 3D	449
Eve's Space Adventures	99
F1 Racing Championship (UBI)	399
Guilty Gear	449
Hogs of War	349
In Cold Blood	429
Infestation	249
Jackie Chan	279
Jeremy McGrath Cross 2000	449
Jo Jo's Bizarre Adventure	449

Martian Gothic: Unification	99
Mis Adventures of Tron Bonne	449
Missile Command	429
NBA in the Zone 2000	449
NHL Blades of Steel 2000	449
NHL Rock the Rink	399
Need for Speed 5: Porsche	429
Rescue Shot	279
Roadsters Trophy	429
Street Fighter EX+ Alpha 2	449
Tombi 2 The evil swine returns	279
Toshinden 4	449
Vandal Hearts 2	449
World Championship Snooker	449

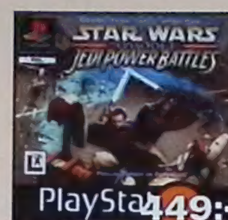
Ordinarie



Euro 2000 — 449:-



Grandia — 399:-



Star Wars Episode 1 Jedi Power Battle — 449:-



Syphon Filter 2 — 349:-

Ronaldo V Football	449
Die Hard Trilogy 2	429
F1 2000 EA	429
Fear Effect (Fear Factor)	429
Final Fantasy 8	499
Gran Turismo 2	429
Int. Track & Field 2	449
LMA Manager	449
Legend of Kartia	299
Medal of Honor	429
Medievil 2	279
Micro Maniacs (M Machines 4)	449
Premier Manager 2000	429
Railroad Tycoon 2	399
Rally Masters	349
Resident Evil 3	449
Road Rash Jailbreak	429
Saga Frontier 2	549
Star Ocean 2	279
Theme Park World	429

Platinum



Spyro the Dragon — 199:-



Toca Touring Car 2 — 199:-

C&C Red Alert	249
Colin McRae Rally	249
Crash Bandicoot 2	199
Crash Bandicoot 3	199
Croc	249
Die Hard Trilogy	249
Ett Småkryps Liv	199
FIFA 99	249
Final Fantasy 7	199
Gran Turismo	199
Grand Theft Auto	249
Metal Gear Solid	249
Mickeys Wild Adventure	199
Tekken 3	199
Tomb Raider 3	199
Worms	249

Basenhet



Basenhet inkl. en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res. för slutförsäljning.

Tillbehör



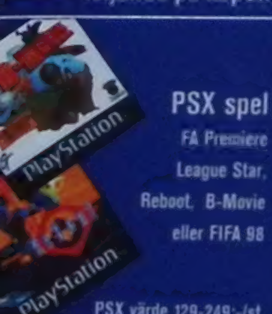
899:-

Super Ratt Paket!
Ferrari Shock 2 Force + Colin McRae Rally 2

Action Replay CD-X	469
HK Dual Shock Innovation	229
HK Dual Shock Ord. Grå	329
Minneskort 1080 Block. Färg	499
Minneskort 15 B 1M Färg	99
Minneskort Ord Grå Grey	179
Multi Tap Innovation	249
Mus Ej Original	199

Köp 3 spel

och välj en av följande på köpet!



PSX spel
FA Premiere League Star, Reboot, B-Movie eller FIFA 98

PSX värde 129-249:-/st

Minneskort Kopia
Standard PSX Kopia värde 99:-

Kablar
DC: RGB el X-tender
N64: RGB el X-tender
PSX: Link, RGB el X-tender

Vg se vår hemsida för



PlayStation 2



Playstation 2 Japansk

Japansk basenhet inkl. en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, RGB-kabel.

6995:-

Playstation 2 PAL
släpps i Europa den 26 oktober. Anmäl dig till nyhetsbrev på vår hemsida



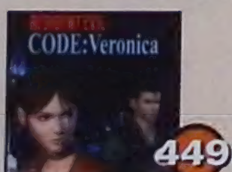
Tekken Tag Tournament — 999:-

Dead or Alive 2	999
Driving Emotion Type S	999
Eternal Ring	999
Fantavision	949
Golf Paradise	949
Gradius III & IV	999
IQ Remix	949
Kessen	999
Ridge Racer 5	1295
Street Fighter EX3	1295
Tekken Tag Tournament	999



Dreamcast

Nyheter



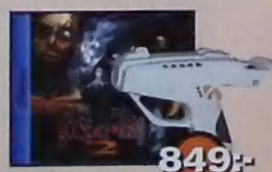
Resident Evil Code: Veronica — 449:-

Arcatera	499
Chu Chu Rocket	499
Deep Fighter	499
Dragons Blood	499
Ecco the Dolphin	499
Evolution	449
Fur Fighters	499
Grand Theft Auto 2	479
Heroes of Might & Magic 3	499
Hidden and Dangerous	499
MDK 2	499
Nomad Soul	499
Sega Sports NHL 2000	499

Ordinarie

Crazy Taxi	499
Deadly Skies	499
Dynamite Cop 2	499
House of the Dead 2	499
Jo Jo's Bizarre Adventure	499
NBA 2K	499
Power Stone	499
Rayman 2	449
Red Dog	499
Resident Evil 2 (Old Game)	499
Sonic Adventure	499
Soul Calibur	499
Soul Fighter	499
Toy Commander	499
Trick Style	499
V-Rally Expert Edition	499
Vigilante 8 2nd Offense	499
Virtua Fighter 3tb	499
Virtua Striker 2	499
WWF Attitude	499
Wetrix	449
Wild Metal	499
Worms Armageddon	499

Bas & Tillbehör



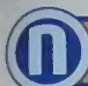
849:-

House of the Dead 2 +Pistol Mad Catz

Bästa pistolspelet med en toppen pistol från Mad Catz.

Antennkabel RF Switch	199
Basenhetspaket Standard	2495
Dreamcast Mod Chip 4pins	400
Dreamcast Väska	399
HK Dreamcast, olika färger	279
HK Original	329
RGB-Kabel	199
Ratt Ferrari DC	749
Rumble Pack Org	279
VMS Minneskort	329

www.nordicgames.com tel 054-22 20 00 fax 054-22 20 22



BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Begagnathandel

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel.

Av det **begagnade försäljningspriset** betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte.

T ex: Du får för ditt Driver (PSX)
50% av 250kr =125 kr kontant eller
60% av 250 kr = 150 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%. Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Beg.avdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, <u>ange att du skall ha pengar</u>. Vill du byta till andra spel, <u>ange vilka</u>.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till vår hemsida.
4. Inväntа dina spel/pengar, detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Är du under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.
7. Vi köper inte in Playstation basenheter av modell 1002 eller ASCII Grip Pad.

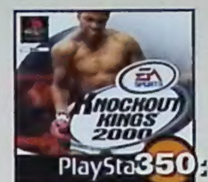
Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning, tryckfel och prisändringar.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är normalt 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar Posten att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar <u>under ett kilo</u>, 68 kr. Beställningar <u>över ett kilo</u> 120 kr.

Playstation



Action Man	250
Actua Pool	250
Actua Soccer	95
Actua Soccer 3	95
Akuji	150
Alien Trilogy	95
Allied General	150
Alundra	195
Apocalypse	75
Asterix	250
Beast Wars	95
Bedlam	75
Big Air	150
Black Dawn	150
Bugs Bunny	250
C&C	125
C&C Red Alert	150
C&C Retaliation	195
C3 Racing	150
Capcom Gen Vol 1	350
Casper	195
Championship Motocross	295
Chocobo Racing	195
Chronicles of the Sword	150
Civilization 2	295
Colin McRae Rally	175
Colony Wars	95
Colony Wars Vengeance	95
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	150
Crash Bandicoot 3	175
Critical Depth	75
Croc	175
Croc 2	350
Crusader No Remorse	75
Cyber Tiger	225
Cyberspeed	75
Dark Forces	295
Deathtrap Dungeon	95
Destruction Derby	125
Die Hard Trilogy	175
Die Hard Trilogy 2	350
Dino Crisis	295
Discworld 2	195
Dune 2000	350
Egypten	195
Escape ODT	95
ESPN Extreme Games	295
Excalibur 2055 AD	150
Exhumed	125
F.A Premier League Manager	250
F.A. Manager	150
F.A. Premier League Star	150
Fifa 2000	295
FIFA 98	95
FIFA 99	150
Fighting Force 2	250
Final Doom	195
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	395
Formula 1 99 (EA)	250
Formula One 98	175
Formula One 99 (Sony)	295
Gex 3D	150
G-Police	95
Gran Turismo	175
Gran Turismo 2	350
Grand Theft Auto	175
Grand Theft Auto 2	295
Grand Theft Auto London	150
Granstream Saga	195
Guardian Crusade	150
Heart of Darkness	125
Int. Superstar Soccer 98	95
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95
Int. Track & Field	125
Judge Dredd	195
Jupiter Strike	75
Jurassic Park the Lost World	150
Kagero Deception 2	295
Klonoa	195
Knock Out Kings	150
Knock Out Kings 2000	350
Konami Open Golf	150
Last Report	150
Le Mans 24 Hour	250
Legacy of Kain Blood Omen	195
Lego Rock Raiders	395
Lone Soldier	95
Madden NFL 2000	295
Marvel Super Heroes vs Street	350
MDK	150
Mechwarrior 2	150
Metal Gear Solid	175
Metal Gear Solid Add On	195
Mickeys Wild Adventure	175
Micro Machines V3	175



Micro Maniacs (M Machines 4)	395
Midnight Run	150
Millenium Solider	250
Mission Impossible	250
Mortal Kombat Trilogy	150
Moto Racer	125
Motorhead	95
MTV Snowboarding	250
Nagano Winter Olympics	95
Nascar 98	95
NBA Live 2000	350
NBA Live 97	95
NBA Live 98	95
NBA Pro 98	95
Need for Speed	150
Need for Speed 3	225
Need for Speed 4	195
Newman Haas Racing	95
NFL Quarterback Club 97	75
NHL 97	75
NHL 98	95
NHL 99	150
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	75
Nightmare Creatures	150
No Fear Downhill Mountainbikin	295
Note, the	150
Nuclear Strike	150
Oddworld 1 Abes Oddysee	95
Off World Interceptor	75
Olympic Games	225
Overblood	95
Overboard	150
Pandemonium	150
Panzer General	395
PGA Tour Golf 97	95
Philosoma	75
Pitfall 3D	150
Player Manager	195
Poed	95
Point Blank	195
Populous the Beginning	150
Power Serve Tennis	95
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	195
Psybadek	95
Quake 2	295
R4 Ridge Racer Type 4	125
Rage Racer	150
Railroad Tycoon 2	350
Rainbow Six	350
Rally Championship	295
Rally Cross 2	250
Rapid Racer	95
Rayman	175
Reboot	75
ReLoaded	150
Resident Evil 3	350
Ridge Racer Revolution	95
Riot	95
Rival Schools	150
Riven Myst 2	295
Roll Cage	150
R-Type Delta	295
Running Wild	95
Rushdown	150
Sensible Soccer Club Ed.	95
Sentient	75
Shadowman	195
Shao Lin	350
Silent Hill	350
Sim City 2000	395
Skeleton Warriors	95
Slamscape	75
Small Soldiers	150
Smash Court Kournokova	295
Soviet Strike	150
Spawn	150
Spice World	95
Sports Car GT	195
Spyro the Dragon	175
Star Wars Episode 1	350
Starfighter 3000	75
Steel Harbringer	75
Street Skater	195
Strike Point	95
Superbikes 2000	350
Syndicate Wars	95
Syphon Filter	250
Tai Fu	150
Tarzan	395
Tekken 3	150
Tenchu	195
Tennis Arena	150
Test Drive 4	150
Test Drive 4X4	150
Tetris Magiska Utmaning	250
Tetris Plus	395
Theme Hospital	175
Theme Park World	350



Thrasher	395
Thunderhawk 2 Firestorm	95
Tiger Woods 99	250
Time Commando	95
Time Crisis	175
Tobal No.1	95
Toca Touring Car	125
Toca Touring Car 2	175
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	175
Tomb Raider 4	295
Tomorrow Never Dies	350
Total Drivin	125
Total Eclipse	75
Total NBA 96	75
True Pinball	150
UEFA Striker	195
Vandal Hearts	195
War Gods	50
Warcraft 2	195
Warhammer Shadow of the H	195
Warhawk	95
WCW Mayhem	350
Versailles	75
Victory Boxing 2	195
Wild 9	95
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Wipe Out 3	150
Virus	95
Viva Football	95
VMX Racing	295
World Cup 98	95
World League Soccer 98	125
VR Powerboat Racing	95
V-Rally	75
V-Rally 2	150
V-Tennis	95
Wu Tang	350
WWF Warzone	150
X2	95
X-Com Enemy Unknown	195
Xenocracy	95
X-Files	295
XGames Pro Boarder ESPN	195

butiker



Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge, Kupolen Köpcentrum
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad, D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15



Nyhetsbrev via e-mail

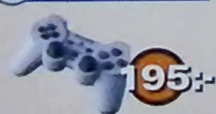
Vill du få vårt nyhetsbrev varje vecka, så är det bara att gå in på vår hemsida www.nordicgames.com och anmäla sig.

Telefon
054-22 20 00
vardagar 10-18

Fax
054-22 20 22

E-mail
order@nordicgames.com

PSX Tillbehör



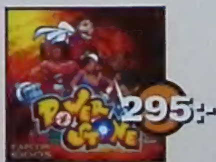
Titel	*Vi säljer*	*köper*
Action Replay Prof Dat	395	150
HK Analog Original PSX	95	25
HK Ascii Stick	395	150
HK Dual Shock PSX	195	60
HK Original PSX	95	25
HK Original. Kopia PSX	50	10
Link Kabel	75	25
Minneskort 15 BL Kopia	85	30
Minneskort 720 Block	325	100
Minneskort Original PSX	95	30
Pistol Erazer Gun, Scorpion	150	50
Ratt Mad C/Jordan Dual S	550	250
X-Plorer	250	100

Basenheter

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, scart/antennkablar strömsladd, och manualer. Vi köper inte in Playstationbasar av modell 1002.

Titel	*Vi säljer*	*köper*
Dreamcast PAL	1695	1000
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	195	80
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	595	350
Playstation	795	500
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	295	120

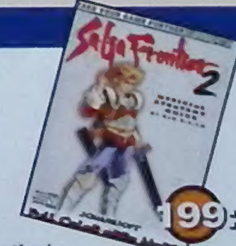
Dreamcast



Aero Wings	350
Blue Stinger	395
Buggy Heat	295
Deadly Skies	425
Fighting Force 2	350
Hydro Thunder	295
Marvel vs Capcom	395
Monaco GP 2	295
Mortal Kombat Gold	295
NFL Blitz 2000	295
Pen Pen Tri Icelon	295
Power Stone	295
Psychic Force	250
Re Volt	395
Ready to Rumble Boxing	395
Sega Rally 2	350
Shadowman	395
Snow Surfers	395
Sonic Adventure	350
Soul Calibur	395
Speed Devils	350
Suzuki Alstare Racing	350
Tokyo Highway Challenge	295
Toy Commander	350
Trick Style	350
Virtua Striker 2	395
Worldwide Soccer 2	250
WWF Attitude	395

Guider

Saga Frontier 2



Samtliga nedanstående guider är nya och med engelsk text. De flesta guider är på 128-216 sidor 4-färg.

Donkey Kong 64	199
Grandia Strategy Guide	199
Medal of Honor	199
Metal Gear Solid	149
Parasite Eve	149
Pokemon Guide	69
Pokemon Stadium	199
Resident Evil 3	199
Saga Frontier 2	199
Suikoden 2	199
Syphon Filter Official	199
Tenchu	129
WCW vs NWO Thunder	129
Zelda Guide N64. svensk	129

Alla beg-spel på denna sida fanns i lager 00 06 01. Vi får dagligen in 100-tals beg spel. Ring oss för pris och tillgänglighet på titlar du saknar eller kolla www.nordicgames.com